

Государства Тейи: Книга четвертая

Ийзен

Кевин Уилсон



~1668~

Roleplaying Game

T. NIELSEN

Над русской версией книги работали

Алексей Пес Мун: перевод третьей и четвертой глав, художественная редакция и финальная вычитка текста, верстка книги

**Кирилл Никитин, Надежда Amanda Владимирова,
Дмитрий Ming Кеворков:** перевод первой главы

Виктория Кошка Ратушненко: перевод второй главы

Катя Nalia Замятина, Алексей Пес Мун: перевод художественных фрагментов

Необходимое пояснение: В общем названии художественных фрагментов автором использована строка из стихотворения Перси Биши Шелли «Ozymandias». Существующие классические переводы нас не устроили, поскольку эта строка в них так или иначе искажена или потеряна, так что был сделан свой.

Озимандий

П. Шелли (*пер. А. Мун*)

Я встретил путника, он шел из дальних стран.
Он мне сказал: В заброшенной пустыне
Останки двух огромных ног занес бархан,
И полускрытые песком лежат пред ними
Обломки лика, что хранят суровый взгляд,

И сжатый рот, и повелительную силу.
Ваятель точно ухватил набор страстей,
Он обессмертил их, не дав уйти в могилу.
И пьедестал, сквозь времена и расстоянья
Гласит: "Я Озимандий, царь царей,

На то, сколь велики мои деянья,
Взгляни, властитель, и познай печаль!"
Все остальное стерлось. Лишь молчанье
Немых песков вокруг, вперед и вдаль.

Айзен

Земля, пропитанная смертью



*«Мир слишком безобразен, чтобы это
могло оказаться случайностью»*

Никлаус Трөгю







Седьмое Море

Автор
Кевин Уилсон

Соавторы
Кевин Боэрвинкль
Роб Вокс

Редакторы
Ди Джей Трайндл
Роб Вокс

Художественное руководство
Джим Пинто

Дизайн обложки
Стив Хог

Рисунок на обложке
Тереза Нильсен

Внутренние иллюстрации
Двухстраничный разворот
Крис Дорнаус

Оформление страниц
Дерик У. Гросс

Прочие иллюстрации
Лиз Данфорт
Крис Дорнаус
Роб Хайнде
Стив Прескотт

Карты
Крис Дорнаус

Дизайн и макет
Брендон Гудиер
Стив Хог

Главный разработчик
Роб Вокс

Создатели Седьмого Моря
Джон и Дженнифер Уик, Кевин Уилсон

Отдельная благодарность
Стив – обрезав лишнее, ты придал форму.
Лось – за множество спасительных идей.
Рэй – за помощь с цвайхандерами.
Эрик, Джим и Отряд брутов – за то, что не давали идеям пропасть зря.

**Эта книга посвящается моей бабушке, Отилии Уилсон. Именно благодаря ей
в моих жилах течет добрая порция айзенской крови.**



Содержание

*Вступление: «...Взгляни, властитель,
и познай печаль» Часть первая . . . 6*

Глава первая: Айзен 8

*«...Взгляни, властитель, и познай
печаль» Часть вторая 10*

История 11

Кёнигрейхи 17

Фишлер. 18

Фрайбург. 22

Хайнцль. 26

Хальгруд 29

Пёзен 33

Зигер 37

Више. 42

Культура 44

Глава вторая: Герой 58

*«...Взгляни, властитель, и познай
печаль» Часть третья. 60*

Айзенфюрсты 62

Регенты и советники 69

Прочие 73

Глава третья: Драма. 76

*«...Взгляни, властитель, и познай
печаль» Часть четвертая 78*

Расклад судьбы 79

Новое Прошлое. 85

Новые Умения. 85

Новые Школы боя 87

Новые Преимущества 96

Получение Репутации 102

Новое снаряжение 102

Расширение правил массовых сражений . . 103

Глава четвертая: Отвага. 108

*«...Взгляни, властитель, и познай
печаль» Часть пятая 110*

Игрок. 111

Спуск в Бездну 111

«Будешь ли ты моей спиной, брат?» 111

Отыгрыш скорби 112

Мастер. 113

Секреты Айзена. 113

Секреты кёнигрейхов 115

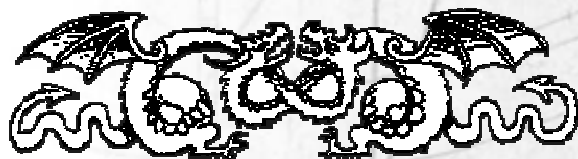
Секреты неигровых персонажей 117

Новые чудовища 124

Карта: Штальфорт 128

Карта: Твердыня Зигера 130

Шаблоны героев 132

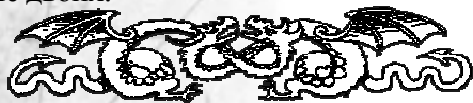


*«...Взгляни, властитель,
и познай печаль»
Часть первая*

Этой ночью мир наслаждался покоем, и капли слабого дождя омывали его шрамы, унося боль. После тридцати лет войны измученная земля наконец получила краткий миг покоя.

Потом зашелестела листва. Птицы тревожно защелкали вслед всаднику. Певчая птичка покинула свое гнездо, когда он пронесся под деревом. Испуганно чирикая, она унеслась в темноту и больше не вернулась.

Путь всадника лежал к воротам величественного дворца в глубине леса. Спешившись перед ними, неизвестный плавно повел рукой. В тот же миг створки распахнулись и все во дворце погрузилось в сон – все, кроме двоих.



Йозеф, дворецкий императора, проснулся от дребезга разбившегося фарфора. Набросив халат и сунув ноги в шлепанцы, он зажег свечу и отправился посмотреть на причину шума. Он осторожно крался по коридору, как вдруг из-за угла донеслось утробное урчание. Подхватив изукрашенный меч от ближайшей стойки с доспехами, он с криком обернулся...

Г-жа Альбрехт, дворцовая повариха, стояла посреди коридора и храпела. У ее ног валялись сосиски и квашеная капуста, перемешавшиеся с осколками тарелки. Он встряхнул женщину, но та продолжала спать. Встревоженный, он поспешил к императорским покоям, но дверь оказалась заперта. Изнутри доносились возгласы, голос императора был плохо различим, но пару слов все же удалось разобрать.

«Чушь! Что ты несешь, быть этого не может!»

Незнакомый голос прошелестел что-то в ответ.

«Убирайся! Прочь с глаз моих, демон!»

Дверь резко распахнулась и некто в плаще с капюшоном быстро, но без спешки покинул комнату.

Йозеф не разглядел лица – да и не желал. Что-то в облике закутанной фигуры заставило его сжаться в ужасе, пока неизвестный не скрылся из виду.

Он боязливо заглянул в комнату императора и осторожно спросил:

– Ваше Величество, с вами все в порядке?

Райфеншталь сидел за столом, спрятав лицо в ладонях.

– Убирайся, Йозеф, – проговорил он глухо.

Дворецкий осторожно закрыл дверь. Плотно запахнув халат, он лег у порога и заснул.



Йозеф очнулся от того, что один из дворцовых стражников осторожно тряс его за плечо.

– Мастер Фолькер, вы в порядке?

Дворецкий схватился за голову.

– Я не совсем уверен... Все так странно. Надо проверить императора.

Он подергал дверь, но та снова была заперта.

– Г-н Браун, откройте, пожалуйста.

Поискав за пазухой, стражник извлек большой латунный ключ и повернул его в замке. Открыв дверь, он заглянул внутрь, и кровь отхлынула от его лица:

– Мастер Фолькер, взгляните!..

Мертвый император висел над столом на декоративном шнуре от драпировок. Судя по всему, он повесился несколько часов назад. К одежде была приколот записка.

Со странным спокойствием Йозеф взял записку и вчитался, не обращая внимания на мертвеца, совсем недавно бывшего его господином. Дочитав, он тяжело сел. Стражник мгновенно оказался рядом.

– Мастер Фолькер?

– Все в порядке, г-н Браун. Просто я только что стал одним из девяти богатейших людей на свете.



Вступление

«Как много страданий может выпасть на долю человека?»

Распространенная айзенская загадка

Война — самый непреодолимый и трагичный аспект существования человечества, однако и в том и другом случаях нашим глазам более привычны романтизированные образы этого чудовищного действия. Шахматы прекрасный пример тому. Они — тоже война, но все эмоциональные элементы в них вынесены за скобки, оставляя противникам лишь интеллектуальное упражнение. Переставляя фигуры, вы не станете думать о том, что семьи пешек тем временем могут испытывать голод — вы просто стараетесь взять ферзя, а иначе вас ждет проигрыш.

Эта книга — о семьях пешек.

Огромное количество страданий обрушилось на Айзен в прошедшие годы, оставив семьи разрозненными, детей осиротевшими, и принес в земли Айзена страшные болезни. Пережившие Войну Креста до сих пор ищут своих близких и скорбят по их смертям. Лишения оставляют шрамы, которые уже никогда не заживут. Жена может так и не найти мужа после войны, но до самой смерти не признать, что он мог погибнуть. Такова скорбь Айзена.

Целое поколение выросло, не зная мира. Теперь им придется выучиться жить заново, в незнакомой вселенной, где оружие не является первым и последним аргументом любого спора. Айзен не сумеет вырваться из замкнутого круга войн и разрушений до тех пор, пока отцы будут передавать сыновьям свою ненависть и умение убивать. Таков удел Айзена.

Возможно же, хуже всего прочего то, что твари, которыми некогда только пугали детей, вновь выползли из теней, чтобы охотиться на остав-

ленных войной руинах. Эти обитатели темных лесов и горных долин куда опаснее худших из рода людского. Да, чудовища сторонятся ярких городских огней, однако на разоренных землях предостаточно заброшенных и полуразрушенных деревень. Крестьяне прекрасно знают, что может поселиться в таких местах. Путешественники часто останавливаются там, не понимая, какие ужасы может скрывать полусгнивший фермерский домик. Таков страх Айзена.

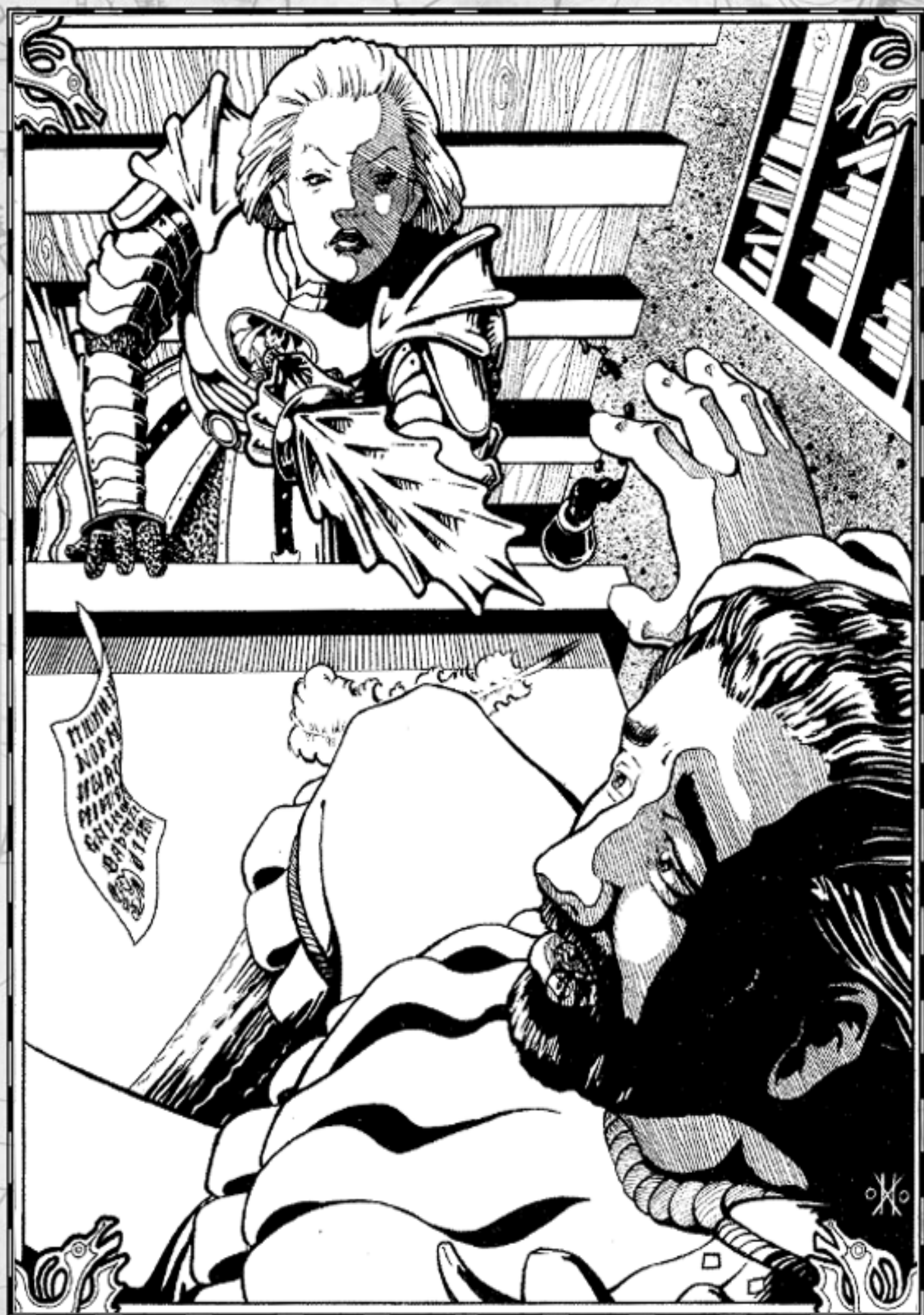
Несмотря на все это, народ здесь упрям и стойко сносит все выпавшие испытания. Большинство старается привести свои религиозные убеждения в согласие с теми ужасами, которые успели увидеть. Многие священники задаются вопросом — можно ли продолжать проповедовать в пользу церкви, которой и сам уже не веришь. Посреди всей этой неразберихи и бедствий все еще остались герои — люди, посвятившие свои жизни созданию устойчивого мира в Айзене или изгнанию тварей, шныряющих по всей стране, обратно во тьму. Некоторые проявляют доброту, попросту раздавая свой хлеб голодающим беженцам. Здесь даже малая толика щедрости способна сделать простого трактирщика или повара большим героем, чем величайший драконоборец. Такова надежда Айзена.

Эта книга разделена на четыре главы. В главе «Айзен» рассматриваются отдельные территории разных княжеств. В главе «Герой» представлены некоторые из самых влиятельных людей страны. «Драма» откроет вам новую механику и дополнительные правила для создания айзенских героев. В главе «Отвага» обсуждаются ключевые особенности отыгрыша айзенцев. Там же имеется раздел Мастера, содержащий секреты, не предназначенные для глаз игроков. Также там приведены различные полезные материалы, вроде карты Штальфорта и заранее созданных шаблонов героев.

У Айзена есть шансы начать все заново. Можно раз за разом забывать войны прошлого и повторять их до бесконечности, а можно выносить из них уроки. Люди могут прогнать кошмары от своих дверей, Но что, если сделав это, они обретут разрушительную силу, худшую, чем любое чудовище? Такова история Айзена.

«Столько, сколько он позволит сам».

Ответ на распространенную айзенскую загадку





Айзен

*«...Взгляни, властитель,
и познай печаль»
Часть вторая*

— Лорд Эккерт, Ее Высочество готова принять вас.

Паж согнулся в поклоне перед крупным мужчиной.

Разгладив роскошные черные усы, тот поднялся и отбросил назад свой волчий плащ, чтобы открыть взглядам фамильный меч на поясе.

— Она точно не торопилась, — проворчал он и прошел в покои.

Высокая властная женщина стояла за столом. Она пристально смотрела на него, пока он с достоинством устраивался в кресле.

— Докладывай, Эккерт.

Он нахмурился.

— Лорд Эккерт, если вы позволите, Ваше Высочество...

— Начинай.

Он откашлялся, прочищая горло, и начал говорить.

— Урожай в этом году отчего-то скуден. Посевной сезон выдался короче, чем ожидалось. Я хотел просить вас о снижении налогов — конечно, только на этот год. В остальном все спокойно. Крестьяне довольны, разбойники приструнены, мы не испытывали никаких трудностей со стихией в этом году...

Она улыбнулась ему, обойдя стол и подхватив стопку бумаг.

— Хорошая работа, Эккерт. Есть еще одно мелкое дело, которые я хотела бы обсудить с тобой.

Он любезно кивнул.

— Конечно, айзенфюрст Пёзен.

Читая, она начала расхаживать по комнате.

— «Ваше Высочество, простите, что не следую официальным каналам связи, но вам нужно кое-что знать. Урожай в этом году выдался обильным, но потом с

гор спустились разбойники. Они похитили большую часть запасов, сожгли четыре дома и убили троих крестьян. Лорд Эккерт и его стража были в то время на охоте и не сумели вступиться».

Прервавшись, она заперла дверь. Возмущение все сильнее бледнеющего лорда Эккерта застряло у него в глотке.

— Вот как! Я не потерплю...

— Молчать. Я не закончила. «Через несколько месяцев та же банда напали на деревню еще раз, спалив уже шесть домов и убив восемь человек. Лорд Эккерт снова отсутствовал. Прошу, Ваше Высочество, сделайте что-нибудь. Подписано, отец Штанс Грюмель, Хильштадт».

Отбросив письмо, Фаунер Пёзен запустила руку в стоящий рядом с ней мешок и выпрямилась, поправляя на кулаке извлеченный панцерхенд.

— Я знаю отца Грюмеля и он никогда мне не лгал. И я презираю лжецов, Эккерт.

Вскочив на ноги, лорд Эккерт выхватил меч. Клинок из драхенайзена тускло сверкнул синим.

— Я не позволю тебе порочить меня здесь, женщина!

Ее рука метнулась и вырвала меч из его руки прежде, чем он успел что-то понять. Шагнув назад, Фаунер с заметным усилием переломила клинок пополам, перехватив второй рукой под гарду. Глаза лорда Эккерта расширились.

— Мой фамильный меч! Во имя Теуса, я прикончу тебя за это!

Он рванулся через комнату, ревя, словно горный обвал. В последний момент Фаунер резко и сильно ударила ногой, с хрустом впечатав стопу в его колено. Эккерт, взыв, повалился вперед, и тогда она сильно ударила его бронированным кулаком по лицу, отшвырнув голову назад и раздробив челюсть. Чуть отшагнув, она проследила, как содрогнулось тело, врезавшись в пол. Затем отвернулась и отперла дверь.

— Стража! Заберите падаль, привяжите к лошади и пусть катится прочь. Еще я хочу послать ответ на это письмо. Сообщите отцу Грюмелю, что он теперь новый лорд Хильштадта и может просить у меня все, что потребуется.

Когда стражники выволокли бесчувственное тело бывшего лорда из комнаты, она подобрала обломки меча и, осмотрев их, бросила к дверям.

— Бесполезная дрянь... Эй, там! Положите к остальным.

История

Айзен был источником страха и потрясений ещё во времена Старой Республики. Для многих тейянцев его недавнее падение стало большим облегчением. Есть и те, кто считает раскол Айзена предвестием страшных потрясений для всей Тейи.

Древняя история

Драхены

До императоров, до айзенфюрстов, до появления человечества, Айзен был домом драхенов. Эти огромные рептилии создали цивилизацию невиданных масштабов. Они создавали огромные пещерные города в горах Драхенберген, и заняли западные равнины, расположившись на всей территории Айзена. Несмотря на впечатляющие размеры и огромную силу, они обладали могучим разумом; общались с помощью развитой пиктографической письменности и владели сильными магическими способностями. Многие тысячи лет они безраздельно правили этой землёй.

Никто не знает, что случилось с драхенами и их цивилизацией. Многие считают, что их стёрла с лица Тейи иная цивилизация – сирнеты. Другие говорят, что со временем они деградировали как раса, становясь все мельче и неразумнее, пока не превратились в простых диких зверей. В подтверждение они указывают на современных драхенов – бессловесных животных, несмотря на внушительные габариты, даже близко не подбигающих к предкам. Какова бы ни была причина, драхены ушли, оставив после себя руины и странные артефакты, погребённые в их пещерных поселениях.

Восход человечества и Старая Республика

Народ Айзена это потомки нескольких варварских племен. В начале времен они занимались тем, что без устали дрались за землю, еду и наследие драхенов. В промежутках между стычками они занимались торговлей, постепенно дойдя таким образом до зачатков культуры. Тем не менее, понадобилось вмешательство внешней силы – Старой Республики – чтобы их энергия перестала тратиться на постоянные междоусобицы.

Республика пришла с юга, завоевав большую часть Водачке и продолжив движение на север через Великую Реку. Начиная с 236-255 AUC, нумские легионы провели несколько кампаний против Айзенских племён, известных как Брутоманни, Алии, Экзоманни и Квидии. Варвары отбивались с невероятным упорством, забывая о собственных разногласиях ради общей цели. В 255 г. легионы были вынуждены отступить, и Республике пришлось построить стену вдоль южного берега Реки, чтобы удерживать варваров. Предки айзенцев завоевали репутацию непобедимых воинов, которая сохраняется за местными жителями по сей день.

Бич Старой Республики

Республика продолжала прилагать усилия к тому, чтобы завоевать эти территории в течение ещё трёхсот лет, создавая колонии на северном берегу реки и с переменным успехом пытаясь "окультурить" варваров. Каждая из таких попыток встречалась всё нарастающим сопротивлением. Орды дикарей стали намного многочисленней, когда Брутоманни, Экзоманни и Квидии объединились, чтобы дать отпор общему врагу. Активные рейды против захватчиков, начавшиеся с 502-508 гг. AUC, привели к их окончательному уничтожению. Последняя республиканская колония была уничтожена в 508, и нумане надолго отступили обратно за Реку.

Однако объединённые племена на этом не остановились. В течение следующих шестисот лет они непрерывно совершали набеги на границы Республики, разоряя и грабя земли Водачке. Их угроза требовала постоянного военного присутствия на севере страны, что накладывало сильные ограничения на экономику и приводило к постоянному напряжению по всей Республике (к тому мо-

менту – Империи). С ходом времени Империя переживала всё более сильные волнения, разрываемая внутривластительской грызнёй, появлением ватициников и ужесточающимися набегами. Последний удар нанесли Брутоманни в 297 A.V.: они напали на Нуму, остатки Империи развалились и на Тейе начались Тёмные Века.

Император Карлеман

В течение многих лет айзенская нация продолжала существовать в виде разрозненных племён. Мрачной лептой Тёмных Веков, внесённой в облик земель Айзена, стали ужасные чудовища, появившиеся из лесов и с гор. Вестенские грабители совершали набеги вдоль северного побережья, в то время как ватициники исподволь обращали юг в свою веру. Народ Айзена принимал эти беды, как и все остальное – отважно, непреклонно и с невероятным упрямством.

Произошедшее в VII веке становление Карлемана было первым случаем объединения айзен-

цев как нации. Империя Карлемана занимала всю северную Тейю. Он подчинил себе враждующие племена, создал работоспособную систему государственного управления, и боролся за просвещение своих подданных. В последние годы жизни Карлеман решил передать империю трём своим сыновьям, чтобы не дать плодам своего труда обратиться в прах. Однако Карлеман учел печальный опыт императора Корантина, также разделившего империю между тремя сыновьями, и хорошо обучил детей искусству управления государством. В результате передел, произошедший после смерти Карлемана, был значительно более стабильным, и в конечном итоге привел к появлению современных государств Тейи.

Центральная часть империи – будущий Айзен – принадлежала старшему брату, Штефану. К сожалению, Штефан не ладил с самым младшим братом – Яго, владевшим восточной частью им-



перии. Эти двое были заняты приграничными конфликтами в то время, когда средний брат, Шарль, заболел и умер, оставив свою часть империи жене, Изабелле Монтан. Братья оспорили её права на землю, но не решились на военное столкновение, когда стало ясно, что семья Монтан не собирается уступать.

Открытие драхенайзена

В 686 году двое картографов, работавших на Штефана, открыли первую шахту драхенайзена и способ обработать этот невероятный металл. В благодарность он сделал обоих баронами и отдал им земли, которые позже станут Пёзенем и Хайльгрудом. Награждать землёй и титулом каждого нашедшего месторождение драхенайзена, стало традицией. Упрямое желание Штефана не допустить до драхенайзена ни Яго (и его жену – ведьму судьбы), ни семью Монтан, послужило причиной распри на многие века. Тем не менее, Штефан четко понимал, что доступ любой из соперников к драхенайзену приведёт к уничтожению всей империи. Вместо этого, он вооружил и одел в этот металл своих собственных людей, тем самым обеспечив себе военное превосходство в обозримом будущем.

Основание Айзена

В 691 г., Штефан понял, что три королевства империи Карлемана настолько отделились друг от друга, что рассматривать их как родственные уже невозможно. Поэтому, взяв пример с семьи Монтан (которые после смерти Шарля называли свою страну "Монтень"), Штефан назвал своё молодое государство "Айзен". Это слово значило просто "Железо" на одном из местных языков, и указывало как на ведущее производство в государстве, так и на характер его людей. По крайней мере, так это видел сам Штефан. Спустя много лет после его смерти, люди королевство помнят его как мудрого и умелого правителя, и имя "Штефан" всё ещё очень популярно в Айзене.

Средневековая история

По иронии судьбы, став причиной падения первого дома церкви (Старой Республики), именно Айзен создал новую основу её могущества. Благодаря Карлеману ватиканская вера получила широчайшее распространение, и Айзен показал новообретённое военное превосходство в многочисленных войнах под знаменем церкви. Страна расширялась за пределы своих изначальных границ; Монтень потеряла несколько больших территорий, в то время как странная погода Уссуры отразила одно за другим четыре вторжения. Водачке оказалось захваченным почти полностью, что привело к образованию Священной Республики. Только Авалон, Кастилия и Вестенманнхьяр оказались достаточно далеко от Айзена, чтобы уцелеть.

Священная Республика

Один из потомков Штефана, Готшалк I, завоевал в 782 г. большую часть Водачке, используя войска, вооружённые драхенайзеном. Он выделил часть земель вокруг столицы Древней Республики, для Иерофанта и Церкви Пророков в качестве самостоятельного владения. В благодарность, Иерофант короновал Готшалка первым императором Айзена. Это послужило началом близкого сотрудничества между императором и Иерофантом, продлившегося много лет.

Баланс сил между ними постоянно менялся. Иногда Иерофант лишь говорил слова, которые вкладывал в его уста император, иногда император был марионеткой церкви. Айзен и церковь настолько прочно срослись в народном сознании, что люди начали называть Айзен "Священной Республикой", хотя официально это название никогда не принималось.

Такие колебания продолжались до появления в Кастилии Третьего Пророка, когда началась Война Иерофантов. Император Фридрих II соединил свои силы с новой Кастильской церковью и по-

мог ей завоевать Водачче. В ответ, Фридрих попросил нового Иерофанта не вмешиваться в дела Айзена, и это соглашение соблюдалось почти шесть веков.

Движение протестантов

Айзен продолжал расширяться и заслужил надежную репутацию могучей военной державы. К XV веку многие считали Айзен вторым после Монтени государством по мощи и политическому влиянию. Первые трещины появились в 1517 г. Монах по имени Матиас Либера прикрепил список вопросов к двери своего наставника в Южном Хайльгрунде. Это послание косвенно обвиняло Церковь в нарушении ее же собственных принципов: утаивании информации о колдовстве в своих рядах и попытках наращивания политического влияния. Последовала цепь событий, приведших к появлению протестантов.

Либера был вызван в Ватикан для объяснений лично перед Иерофантом. Во время произошедшей аудиенции он обвинил Церковь в том, что она оставила свою паству ради сиюминутной власти, и потребовал ответа за "непростительные преступления". Разгневанный Иерофант тут же приказал арестовать Либера и казнить его за ересь на следующий день.

К счастью, император Айзена, Франц II, не планировал оставлять Либера на сожжение. Будучи убежденным ватикаником, он не мог не прислушаться к аргументам монаха и решил спасти его. Элитный отряд рыцарей был направлен для наблюдения за Либером с расстояния. Когда Иерофант арестовал его, они провели молниеносную атаку, высвободили монаха из тюрьмы и тайно переправили в Айзен.

Под защитой императора Либера продолжил проповедовать реформы, породив движение протестантов. Его записи были опубликованы под названием Книги Либера, быстро разошедшейся по всему Айзену. Это была одна из первых многотиражных книг, сделанных при помощи печатного пресса, изобретенного за 80 лет до этого. Иерофант, невероятно разгневанный побегом Либера, потребовал его голову. Франц отказал. Иерофант пригрозил предать всю страну анафеме. Франц

намекнул, что у нового Иерофанта может быть другой взгляд на вещи. В конечном итоге, Иерофант обратился к королю Кастилии и поставил перед Францем ультиматум – выполнение требований или война. Франц гостеприимно предложил кастильцам попробовать завоевать его страну. Кастильский король, не желая начинать войну с сильнейшей державой Теи, отказался.

В то же время, протестантизм лесным пожаром распространялся по Айзену. Десять лет спустя его уже придерживалось около трети населения, и движение начало распространяться за границы Айзена. Франц отнёсся к этому с некоторой тревогой – он хотел реформы Церкви, а вовсе не новой религии. Но в условиях быстро набирающего силы движения Либера и под внимательным взглядом кастильцев, ищущих малейшей слабости в мощи страны, он не стал принимать никаких активных действий. Хотя он так и не принял протестантизм, но открыто не преследовал его последователей. В то же время, напряженность между двумя церквями оставалась высокой, во многом благодаря действиям Иерофанта и его последователей, следующие сто лет.

Недавние события

Война Креста

Айзенские протестанты были вынуждены сохранять свою религию в тайне до восшествия на престол императора Вайсса III (позже названного Вайссом Великим) в 1587. Вайсс запретил любые гонения протестантов и в мире правил до 1636 года, оставив империю своему племяннику, Райфеншталю. К несчастью, Райфеншталь был ярким ватикаником, и стало ясно, что беззаботная жизнь протестантов подошла к концу. Они мгновенно взбунтовались, выбросив назначенных императором надзирателей из окна. Однако эти люди чудом спаслись, приземлившись в снег после полёта через три этажа. Эти события начали Войну Креста, раздиравшую Айзен следующие тридцать лет.

Райфеншталь поручил своему лучшему военачальнику, пожилому Хельмуту Штауссу, справиться с восставшими. При содействии войск Кастилии бунт был подавлен, а протестантское движение рассыпалось в течение десяти

ти дней. Штаусс остался на юге и осадил город Зигер, в котором по его информации прятались лидеры протестантов. В первый раз за много лет показалось, что наступает эра единого ватикцинского Айзена.

Стефано Вульф и смерть Штаусса

До того как Штаусс успел разделаться с восставшими, лидер вендельских торговцев по имени Стефано Вульф получил анонимное письмо с просьбой о помощи в освобождении айзенских протестантов от гнёта ватикцинского императора. Вульф был убеждённым протестантом и в то же время выдающимся стратегом: он собрал армию и вторгся в Айзен с северо-запада. Штаусс отвёл свою армию на север, чтобы встретить нового врага, но умер при загадочных обстоятельствах, не успев вступить в бой. Он ненадолго остановился в своём деревенском доме, лежавшим по пути к армии Вульфа, и был заколот в эту ночь убийцами. На следующее утро он был найден в луже собственной крови, и командование армией перешло к молодому и неопытному генералу Деммеру. Началась длительная игра в кошки-мышки, во время которой Вульф разорял Айзен, преследуемый наивным и некомпетентным Деммером.

Тем временем, конфликт продолжался на сотне других, менее масштабных фронтов. Сосед убивал соседа, деревня нападала на деревню. Огромные банды головорезов, чьи лидеры заявляли о принадлежности к той или другой стороне, разоряли землю. С обеих сторон, иностранцы приходили на помощь к братьям по вере. Деммер и Вульф сходились снова и снова, а страна продолжала рвать себя на части. Линия фронта менялась каждый день, и битв было столько, что, в конце концов, люди потеряли им счёт. Насилие – вот всё, что они помнили.

Война подходит к концу

В конце концов, после десятилетий кровавой резни, Райфеншталь перестал терпеть ошибки Деммера. Он заменил его другим, более тонким военачальником – Гитлем. В то же время, протестанты убедили южных баронов отделиться от империи, и Гитль обнаружил, что вынужден воевать на два фронта. Его ответом была мобилизация всех возможных сил и начало жестокой войны на истощение. Бойня продолжалась несколько недель, и закончилась только по странной случай-

ности: Стефано Вульф был убит молодым крестьянином-ватикцинником. Вульф потребовал, чтобы этот человек отдал все свои запасы армии протестантов. Поняв, что смерть ждёт его независимо от того, отдаст он припасы или нет, этот человек стащил Стефано с коня и пронзил ножом его горло. Без предводителя, северный фронт быстро пал под натиском Гитля. Южные повстанцы, лишённые поддержки, ушли в подполье.

Айзенские чудовища

Чудовища Айзена издавна ассоциировались с тьмой, тенями и укромными местами, скрытыми от человеческого взгляда. В давние дни айзенцы сидели вокруг костров, не осмеливаясь всматриваться в наступающую ночь, боясь тварей, которые скрывались там. Шаттенманн... Ужас Ангонема... Резчик Флайшвульф... эти существа и бесчисленное множество других ожидали во тьме, готовые проглотить неосторожного. В то время как редкие герои отправлялись в глушь, чтобы сразиться с кошмаром, большинство айзенцев лишь подбирались поближе к кострам и молились.

Объединение страны в VII в. дало толчок переменам. Под властью Императоров цивилизация разрасталась, отбрасывая чудовищ обратно в глушь. Большие города были соединены дорогами, армии защищали население, а оружие из драхенайзена позволило героям уничтожать монстров, которые угрожали их близким. К XI в., ужасные чудовища Айзена продолжали жить только в нескольких диких районах. Они оставались силой, которой стоило бояться, но их влияние было сведено на нет.

Но потом началась война. Айзенцы ополчились друг на друга, и страну поглотил вихрь смерти и разрушения. Гордая цивилизация, несшая когда-то знамя силы и просвещённости, разбилась в прах, оставив лишь грязь и прах. С приходом ночи тьма начала отвоёвывать свои владения... выбравшись из своих тайных укрытий, ужасы вернулись в большой мир. Флайшвульф, Шаттенманн и остальные твари опять бродят по дорогам Айзена, и люди начинают вновь привыкать к страху.



Вайсбергский мир

Когда Гитль отправился на юг чтобы поставить в войне окончательную точку, возникла новая угроза. Увидев истощение соседа, Кастилия и Монтень отправили армии в Айзен для одновременного вторжения. Гитль остановился, чтобы разделаться с иностранными армиями, но его люди были ослаблены и истощены войной. Они ожидали встречи с такими же потрепанными протестантами, а не со свежими обученными солдатами. Айзенцев попросту смели, а Монтень и Кастилия устремились к центру страны.

Тем временем император Райфеншталь взирал на последствия Войны Креста. Его люди умирали от голода и болезней, и каждая битва портила землю и уничтожала посевы, которые могли бы их спасти. Райфеншталь сделал единственное, что мог – сдался. Монтень и Кастилия заставили его отдать по одной шестой территории страны, и этот договор стал известен как Вайсбергский мир. Император объединил все

силы, которые оставались в его распоряжении, и отделил часть Айзена, где протестанты могли бы жить без гонений.

Самоубийство императора

Ещё один, последний, удар был нанесён нации в 1667 г. Однажды ночью императора посетил неизвестный человек, закутанный в плащ. Из покоев слышались голоса, а затем и гневный крик самого Райфеншталя. Фигура в плаще исчезла, а дворецкий обнаружил императора на полу, рыдающим. В эту ночь император повесился, не оставив наследника.

Возвышение железных князей

Воспользовавшись начавшимся хаосом, свой ход сделали бароны. Они превратили страну в конфедерацию мелких королевств, кёнигрейхов, каждой из которых правил один из прежних баронов, теперь именовавшихся айзенфюрстами – "железными князьями". Каждый из семи правителей имел доступ к небольшому источнику драхенайзена, служившего основой их власти. Религиозные разногласия были по большей части забыты, и никто не претендовал на всю страну; не было никого, сохранившего силы и желание сражаться.

Айзен сегодня

Сегодня эта страна мало напоминает могучую, гордую державу, какой она была столетие назад. Война затронула каждый уголок империи. Поля превратились в грязь, дороги были разрушены, города и деревни сожжены до основания. Люди начали бороться за возрождение, оставив в стороне разногласия перед лицом подобной разрухи, но этот путь оказался нелёгким. Вдали от городов орудовали бандиты, охотясь на слабых и беззащитных. Целые провинции были потеряны, и поля, когда-то плодородные, возможно уже никогда не смогут принести урожая. Почти половина населения погибла от меча, голода или болезней. Многие из выживших навсегда бежали из Айзена. Хотя восстановление и началось, страна всё ещё лежит в руинах.

Айзенфюрсты дали стране толику стабильности, но они продолжают спорить друг с другом и никто из них не способен объединить страну. Их границы уравнились, но они продолжают

плести интриги друг против друга, понимая, что стабильность не может быть вечной. Рано или поздно один из них начнёт действовать, и каждый хочет быть готовым к этому моменту. Их политические манёвры не дают им сконцентрироваться на восстановлении страны, отсрочивая его.

Но под слоем грязи и праха, сердце Айзена осталось прежним. Люди угрюмо встречают самую страшную катастрофу, с которой они когда-либо сталкивались, но их дух силен, а уверенность непоколебима. Айзенфюрсты продолжают быть силой, с которой приходится считаться, так как только они контролируют бесценный драхенайзен. Тейя медленно осознает, что раненный гигант – совсем не то же, что мёртвый, и с замиранием сердца ждёт, что явится из пепла.

В айзенском языке нет слова "сдаваться".



Территория Айзена – лоскутное одеяло из различных традиций, нравов и форм правления. Некоторые из них столь различны, что покажутся стороннему наблюдателю относящимися к разным культурам. Тем не менее, есть несколько черт, общих для всех княжеств.

Родовые девизы

У каждого правящего рода Айзена есть девиз, отражающий мировоззрение князя, его философию или подход к управлению. Даже Никлаус Трегю отдал дань этой традиции, сделав фразу "Никаких вопросов" своим девизом и девизом своего княжества.

Родовые гербы

Помимо девиза, любой дом имеет герб, изображение на котором связано с историей рода, принадлежащим ему землями, или девизом. Печать дома, как правило, совпадает с гербом; она используется, когда надо передать сообщение с гонцом. Например: печать Зигеров – нога, попирающая змею, которая в ответ кусает лодыжку.

Императорские регалии

Раньше каждый дом получал часть императорских регалий. Традиция берёт начало в эпоху правления Штефана I, обладавшего великолепным комплектом вооружения из драхенайзена – латы, щит и меч, выкованные специально для него. Легенды говорят, что эту работу выполняли сто кузнецов, и заняла она целый год. Позже, во время церемонии, впервые жалую баронским титулом двух своих людей, император снял нагрудник доспеха и обнажил меч. Нагрудник он вручил барону Хайльгунду со словами: "Это мне больше не понадобится. Защищать сердце моего народа теперь станешь ты. Запомни, центр должен держаться – или всё потеряно". Потом, обернувшись к барону Пёзену, Штефан вручил ему меч. "Это мне больше не понадобится. Если на мой народ нападут – ты станешь моим мечом".

В конце концов, император раздал все регалии тем, кого счёл достойными. С тех пор многие из них были утеряны, отданы в другие руки другими императорами, или украдены. Конечно же, тот, кто вновь соберёт весь комплект, может всерьёз претендовать на трон. Однако большинство частей находится в руках айзенфюрстов и других аристократов.

Железная гвардия

У каждого из айзенфюрстов есть личная стража, которая используется, чтобы держать народ в повиновении. Обычно на стражей возложены дополнительные обязанности, варьирующиеся от работы телохранителями до убийства угрожающих населению чудовищ. Вооружение и методы гвардейцев отличаются от княжества к княжеству.

Закон и правосудие

Времена, когда на территории Айзена господствовал единый свод законов, ушли в прошлое. Сейчас соблюдение законов целиком лежит на совести местных представителей правопорядка – обычно это кто-то из Железной гвардии. Преступления, совершённые в одном княжестве, остаются безнаказанными, если преступник успеет сбежать в другое. Айзенфюрсты относятся друг к другу с завистью и недоверием, редко действуя сообща. Лишь в случае совсем уж вопиющих преступлений нанимают представителя ордена св. Грегора, чтобы он выследил преступника и вернул его в руки правосудия. С тех пор как все айзенфюрсты (кроме Никлауса Трегю) стали пользоваться услугами ордена, их влияние в Айзене (исключая Фрайбург) заметно возросло.

Ниже будет описано каждое княжество: крупнейшие города, культура, послевоенное положение. И, конечно же, будет приведено много зацепок для приключений, – героям не раз представится шанс исправить несправедливость.

О некоторых из них будет рассказано подробнее в мастерском разделе. Остальные полностью отданы на откуп фантазии отдельных мастеров.

Фишлер

«Гордость – свеча бедняка»

Герб: В низине церковь с освещенным окном.

Регалия: Шлем из драхенайзена, сделанный в форме головы драхена. Каждая чешуйка выполнена с необыкновенным тщанием, и отполирована так, что на свету ослепительно сияет. Позже император, которому в руки попал набор сиренетских камней, вставил их в "глаза" шлема, чтобы те мерцали, как у живого драхена. Райфенштал, отдавая шлем Фаульку Фишлеру, сказал: "Это мне больше не понадобится. Моими глазами на юге будешь ты. За Шварцвальдом нужен глаз да глаз". Шлем хранится в спальне Фишлера – лежит поверх княжеской мантии, и надевается только в особых случаях.

Краткий обзор: Фишлер – тихое княжество, расположенное на берегах Зюдлахе. Население здесь в основном занято тем, что ловит рыбу и старается держаться подальше от Шварцвальда.

Даже самая маленькая деревушка окружена стеной, защищающей от монстров, а тех, кто живёт отдельно, бояться не меньше, чем Швардцен Вальден. Из-за этой своей черты фишлерцы слышат трусоватыми; впрочем, стоит помнить, что они живут бок о бок с тварями, которые не прощают оплошностей. В том, что окружающие полагают трусостью, фишлерцы видят благоразумие.

Люди: Жизнь фишлерцев неразрывно связана с Зюдлахе и Чёрным Лесом. В этой области невозможно повзрослеть, не научившись ходить на лодке или прокладывать путь сквозь лесную чащу. В то же время, трудно не трепетать перед темнейшим местом в мире. *Когда вы делаете бросок на сопротивление Страху, сложность всегда повышается на 5. Стоимость всех способностей, позволяющих игнорировать Страх (даже временных), повышается на два очка. В качестве компенсации сделайте бросок по следующей таблице:*

- 1-4 Вы бесплатно получаете Умение Вождение речного судна (Riveboat Pilot);
- 5-8 Вы бесплатно получаете Умение Охотник (Hunter);
- 9-0 Вы бесплатно получаете Преимущество Обострённые Чувства (Keen Senses).

Города

Как было замечено выше, даже самый маленький городок обнесён стеной. Близость Чёрного Леса делает ночи очень опасными, и после наступления темноты в город никого не пускают. Тем не менее, рядом с воротами города обычно располагаются несколько небольших построек. Они предназначены служить убежищем тем беднякам, которые не успели вернуться домой до закрытия ворот; хотя ночевать в них и не намного безопаснее, чем, скажем, забравшись на дерево.

Зеуфер

Население: 50 000

Зеуфер — большой город в устье реки, впадающей в Зюдлаху. Его название означает "приозерье", а экономика держится на добыче рыбы из таинственных глубин самого большого озера Айзена. Огромная стена из камня и дерева окружает город, и каждую ночь стражи с факелами в руках патрулируют её. Доки расположены за городской стеной, и рыбакам необходимо всегда об этом помнить, чтобы успеть вернуться домой до закрытия ворот: посреди ночи нечто разломает все лодки в щепки. Хотя нападения ночных тварей случаются редко, их мрачная жестокость приводит горожан в трепет.

Единственное исключение из этого правила — восьмидесятилетний старик по имени Франц Бэле. Некогда в молодости он не успел вернуться в город до темноты и оказался перед закрытыми воротами. Он хотел спрятаться в одном из приворотных убежищ, но у самой двери ему преградила путь косматая тварь. Что случилось в следующее мгновение, доподлинно никто не знает: Франц до сих пор молчит, как рыба, а горожане слышали лишь его бархатистый голос, несколько часов подряд распевавший песню, и следующие два дня парень сипел. С тех пор, после того, как опустится сумерки, он расхаживает за стенами города, распевая песни. Похоже на то, что подобное патрулирование сильно снижает количество нападений рядом с Зеуфером, и за это благодарные горожане обеспечивают Франца всем необходимым для жизни: он всегда получит кусок хлеба или тушёного мяса; компанию, если захочет выпить; его даже пустят на ночлег в любой дом — стоит только попросить. Вместе с тем горожане понимают, что Франц не вечен, и беспокоятся, что количество нападений после того, как его не станет, увеличится в разы.

Айзенфюрст Фаульк Тобиас Фишлер родился и вырос в Зеуфере, и даже после неожиданно свалившейся на него власти не подумал переехать. Он живёт в большом особняке в центре города. Это величественное строение, целиком сделанное из чернотрава (см. Шварцвальд). Горожане шепчутся, что постройки из чернотрава приносят несчастье, но Фаульк известен как добрый и честный человек, так что они больше беспокоятся о нём, чем о себе.

Несмотря на все ночные опасности, множество горожан из тех, кто потвёрже духом, отправляются в рискованный путь по тёмным улицам до ближайшей таверны, чтобы поболтать со соседями. Любимые места таких сборищ — таверны "Свинья и свисток", "Сон теней", "Укрытие Лессинга". Посетители обмениваются последними новостями и сплетнями, распивая стаут местного производства, известный как «Утешение Блокнера». Там можно встретить даже самого айзенфюрста: Фишлер, когда чувствует себя одиноким, тоже приходит развеяться на эти ночные сборища.

Порой на людей, возвращающихся из таверны домой, нападают стаи маленьких, похожих на нетопырей, существ, которые, как ни странно, пока никого не убили и даже не поранили серьёзно. Их называют "нетопыри-загонщики", поскольку они гонят жертву в направлении дома. Невероятно, но факт: нетопыри нападают только на тех, кто хлебнул лишку.

Таннен

Население: 30 000

Таннен лежит на юго-восток от Зюдлахи. Здесь располагается знаменитая военная академия Киппе и кладбище, последнее пристанище Чёрных Крестов, паладинов ордена, прекратившего существование в 1411 году. Экономика города держится на студентах академии — главных потребителях всех товаров и услуг. Тем не менее, сельское хозяйство в этой области тоже неплохо развито, а потому город вполне может существовать и без студентов.

Толстая кирпичная стена вокруг Таннена защищает его от опасных существ, что ночами бродят по полям за городом. Студенты с наступлением темноты отправляются патрулировать улицы — это часть их обучения — и каждый держит наготове свисток, чтобы поднять тревогу, если запахнет жареным. В отличие от большинства городов Айзена, в Таннене очень оживлённая ночная жизнь: таверны и прочие зланные места открыты ещё несколько часов после заката, кроме ночей новолуния, когда все горожане, у кого есть голова на плечах, наглухо закрывают окна и, пока не рассветёт, не суют носа за порог.

На возвышающемся чуть в стороне холме располагается старое кладбище. На могилах чёрные кресты Пророков, все вместе надгробия также образуют гигантский крест. Кресты сделаны из чернодрева. В тёмные ночи новолуния танненцы видят сотканые из теней фигуры, блуждающие по городу, а утром на могилах появляются букетики незабудок. Общественное мнение считает это несомненным признаком того, что на кладбище водятся привидения. Горожане верят: эти призраки ищут иерофанта, предавшего их многие годы назад. А поскольку иерофанта им уже не достать, они могут обрушить гнев на любого ватициника. Поэтому – в надежде избежать гнева призраков – многие танненцы обратились в протестантизм.

Несмотря на вселяющую страх репутацию кладбища, горожане гордятся им, как местной достопримечательностью. К тому же от рук призраков никто пока не погиб – если не считать одного убийцы, которому, как говорят, перерезали глотку в тот момент, когда он заносил нож над жертвой. Во время Войны Креста войска вторглись в Таннен лишь один раз. Но, как говорят, в ночь перед сражением мёртвые рыцари поднялись из могил, и обратили в трусливое бегство тех, кто посмел потревожить их последний земной приют.

Академия Киппе стоит на месте главной штаб-квартиры Чёрных Крестов, сожжённой дотла в 1411. Вид и особенно размеры академии впечатляют: несколько больших, искусно украшенных строений, прекрасный собор и десяток акров тщательно ухоженной земли. Только студентам и преподавателям можно находиться на территории академии, и с них берут клятву, что они никогда и не под каким видом не раскроют секреты изучаемых здесь приёмов. Выпускники покидают академию совсем другими людьми, нежели были вначале – они становятся хладнокровными и замкнутыми, и даже общество любимого человека или лучших друзей не способно их расшевелить. При всём при том в бою они – живое воплощение смерти, несомненно, одни из лучших Айзенских воинов. В армиях других стран им достаются самые лакомые куски; однако на этом их удача заканчивается. Похоже на то, что над ака-

демией довлеет проклятье, наложенное погибшими рыцарями: так как здания были выстроены на пепелище их штаб-квартиры, студенты, учащиеся там, обречены повторять судьбу Чёрных Крестов. Понимание того, что им предначертано погибнуть неожиданно и странно – лишь одно из многих испытаний, которые ждут студентов в стенах академии; но это не останавливает жаждущих славы людей, готовых ради овладения смертоносным искусством стерпеть всё.

Другие важные места

Нынешний облик Фишлера и его жителей в основном сформирован двумя местными достопримечательностями – Зюдлахе и Шварцвальд. И лес, и озеро смертельно опасны для неосторожных, однако при этом именно они служат фундаментом местной экономики. Фишлерцы бросают вызов неведомым опасностям обоих мест, чтобы добывать рыбу, дерево и другие необходимые вещи. Кто видит в этом проявление недюжей отваги, кто-то просто упрямство.

Зюдлахе

Его название означает "южная лужа" – на деле же это огромное озеро, занимающее важное место в истории Айзена. Оно стоит своего ближайшего соседа, Чёрного Леса: бездонное, холодное, и не терпящее оплошностей. Айзенцы, которых не так-то легко напугать, уже не первую сотню лет ловят в Зюдлахе рыбу, но с огромной осторожностью. В озёрных водах в изобилии водятся карпы, сельдь и форель, так что, несмотря на все опасности, рыбаков тоже хватает. Тем не менее, в последнее время чтобы получить приличный улов, приходится погружать сети всё глубже, и никто не знает, что могут вытянуть рыбаки из глубин Зюдлахе в один прекрасный день...

Жизнь научила айзенцев уважать озеро и ни на миг не терять осторожности. Например, считается, что опасно ходить по его льду зимой. Это стало очевидно после того, как один рыбак, ловивший рыбу в проруби до вечера, так и не вернулся домой; всё, что нашли – огромную полынью не меньше пятидесяти футов в диаметре, брызги крови и ледяные осколки, рассыпанные вокруг. Только невероятные глупцы или невероятные смельчаки могут пренебречь предостережением, которым послужила участь этого рыбака.



Шварцвальд

Кажется, что Черный Лес существовал всегда – никто из живущих и живших ранее не может припомнить времен, когда его не было. Его история наполнена сказаниями об ужасных убийствах и чудовищах, например таких как Шаттенманн, оскверняющих деревья леса своим злом. Древесина из Черного Леса известна как чернодрево и горит темно-красным огнем. В Айзене верят, что эта древесина привлекает чудовищ, поэтому обычно стараются не использовать ее при строительстве. Хуже того, считается, что чудовища из Черного Леса могут выследить человека по запаху, если у него или в его одежде окажется даже крохотная щепка чернодрева.

По преданиям, лес населен множеством странных созданий. Одни из самых мелких и сравнительно безобидных называются кобольдами – это злобные лишенные шерсти создания размером примерно с собаку, с острыми когтями и еще более острыми зубами. Даже растения и деревья в Черном Лесу могут быть смертоносны – они способны схватить человека, опутав его вет-

вями и корнями, и это далеко еще не весь список опасностей, которые подстерегают там неосторожных путников.

Величайший из ужасов Черного Леса известен как Шаттенманн: громадное долговязое чудовище с глазами, как черные омуты. Он носит с собой гигантские ножницы, которыми тщательно нарезает своих жертв на аккуратные кусочки, которые затем укладывает в ровные поленницы, как дрова для растопки.

Ученые верят, что Шаттенманн когда-то был почитаем как один из темных богов, но его культ умер с приходом Церкви Пророков. А языческий обычай Ярмарки Теней – все, что сейчас осталось от этой жуткой религии.

Местные обычаи и проблемы

Среди остальных айзенцев жители Фишлера слышат чужаками. Но их окружение волей-неволей заставит проникнуться уважением к ужасам Тейи, – ужасам, о которых жители прочих княжеств и понятия не имеют. В самих людях, решившихся жить так близко к Чёрному Лесу, окружающим видится нечто пугающее. Айзенцы относятся к народу Фишлера со смешанным чувством страха и уважения из-за их странных понятий о храбрости и любви к языческим обрядам.

Зиенды

Сами фишлерцы считают себя *зиендами* или «видящими». Звучит таинственно, но со «вторым зрением» не имеет ничего общего. Наоборот, под «видением» имеется в виду трезвый взгляд на вещи и понимание своего места в мире – то есть того, что всегда будет что-то сильнее тебя. Среди фишлерцев ходит поговорка: "Если ты рыба, не стоит прыгать в лодку, дразня рыбака". Проще говоря, "Не делай глупостей". Из-за подобной философии жители Фишлера прослыли трусами, но те, кто их знает получше, понимают, что они просто-напросто практичны: остаются в стороне, пока ситуация не изменится в их пользу.

Ярмарка Теней

Дошедшая до нынешних дней еще с древнейших времен, Ярмарка Теней проводится раз в году в каждом городе и деревне, находящихся в пределах ста миль от Черного Леса. Время проведения – канун первого

языческого календарного праздника (*прим. переводчика: который выпадает в ночь на первое нона*).

Праздник начинается только после того, как солнце опустится глубоко за горизонт. Для подготовки к Ярмарке, из каждого поселения в Черный Лес отсылаются небольшие группы людей, которые должны срубить по одному дереву на группу. Затем деревья распиливаются на дрова, которые несут обратно в города и деревни, так как до захода солнца надо успеть сложить огромный костер «в честь» Шаттенмана.

Жители поют и танцуют вокруг жутковатого красного пламени до поздней ночи, пируют и пьют темное пиво – все торжество проходит прямо около огня, где накрывается огромный праздничный стол. В самом его центре находится маленькая буханка черного хлеба из грубой непросеянной ржаной муки. Это угощение и место за столом предназначены Шаттенману, если ему вдруг вздумается прийти. По существующему поверью того, кто съест этот хлеб, весь следующий год будут преследовать ужасные неудачи. Заканчивается Ярмарка в полночь – сжиганием огромной соломенной куклы, изображающей Шаттенмана. И верят, что если все прошло хорошо, Шаттенман оставит деревню в покое на ближайший год. Церковь не одобряет этого обычая, считая его отголоском языческих обрядов Старой Республики. Мнение самого Шаттенмана по этому поводу неизвестно.

Армия и устройство

В Фишлере царит смесь демократии и диктатуры. Фаульк прислушивается к советникам, но последнее слово всегда оставляет за собой. Ни одно предприятие, требующее основательных затрат или участия большого количества людей, не пройдет без его разрешения. При этом он прилагает много сил, чтобы не отдаляться от народа: регулярно ходит в таверны, заводит личные знакомства с подданными, не забывая, что алкоголь делает людей гораздо откровеннее.

Что касается вооруженных сил, Фишлер может собрать примерно двухсоттысячное войско, двадцать тысяч из которого будут составлять профессиональные солдаты. Эти люди образуют кавалерию и артиллерию, тогда как остальные, ху-

же обученные, входят в пехотные полки, вооруженные пиками и ружьями. Конечно, это в случае, если Фишлеру придется защищать свои земли; если айзенфюрст соберется идти войной на другое княжество, то часть солдат, большинство из которых – простые ополченцы, несомненно, дезертируют (уменьшите число войск до 140 тыс.; в это число включены 20 тыс. профессиональных солдат).

Фрайбург

«Никаких вопросов»

Герб: Человек, стоящий в тени башни

Регалия: Латная перчатка на правую руку со стилизованной гравировкой: драхен свернулся и спит. Рукавица покрыта искусно сделанными чешуйками, и отполирована так, что металл блестит даже в полумраке. Император Райфеншталь вручил регалию Трегю со словами: "Мне это больше не понадобится. Моей правой рукой будешь ты. Приветствуй тех, кто явится в Айзен с миром". Перчатка в данный момент хранится в сундуке в личном кабинете Трегю, расположенном на вершине Вахттурм.

Краткий обзор: Фрайбург – самое маленькое княжество Айзена. Оно состоит из города Фрайбурга и окрестностей в радиусе 30 миль от города. Его можно оглядеть от края до края, если забраться на огромную сирнетскую башню, известную как Вахттурм, расположенную в центре города. Таковы владения Никлауса Трегю, правителя княжества. Бывший некогда крепостью под названием Штайн, Фрайбург был перестроен в торговый город. Строительство началось в 1639 и закончилось в 1664. С тех пор город быстро разросся, а население приблизилось к шестистам тысячам. Это один из самых больших городов Тейи, в первую очередь благодаря налоговой политике – точнее, её отсутствию, отчего город наводняют множество айзенских беженцев.

Никлаус Трегю, как правило, насколько возможно избегает дел, связанных с управлением княжеством, предпочитая этому работу над трактатом "Правда Теуса". По сути дела, княжеством правит Вильма Пробст, однако Трегю велел ей вмешиваться только в случае крайней необходимости. Как результат, беспокойный и незаконный, город стал домом всевозможных пиратов и преступников. И большинство тех, кто там живут, не хотят, чтобы положение вещей менялось.

Люди: Жители Фрайбурга по натуре космополиты. Они знакомы с чужими языками и обычаями, что, в свою очередь, делает их более терпимыми, чем "эти айзенцы с глухих окраин". *Ознакомьтесь с разделом "Айзенские диалекты", чтобы узнать, какие преимущества в изучении языков даёт проживание во Фрайбурге. Вы не можете взять умение "Охотник", а сложность всех бросков на гражданские умения, если вы применяете их не в городских условиях, увеличивается на 5. Взамен совершите бросок по таблице ниже:*

- 1-4 Вы получаете три очка на приобретение знания языков.
- 5-8 Вы бесплатно получаете Преимущество Боевые Рефлексы (Combat Reflexes).
- 9-0 Вы бесплатно получаете Преимущество Негодяй (Scoundrel).

Города

В общем-то, во Фрайбурге всего один город – сам Фрайбург. Хотя на этот статус претендуют и многокилометровые трущобы, окружающие город, – местные зовут их Ферцвайфлунг, или "Отчаянье". Ситуация стала особенно нестабильной месяц назад, когда город захлестнул поток беженцев, не прекратившийся до сих пор. Коренные жители возмущены происходящим, поскольку условия жизни всё ухудшаются и ухудшаются. Самых необходимых вещей, вроде пищи, которых худо-бедно хватало раньше, теперь не достаёт на всех из-за огромного количества пришельцев – количества, продолжающего расти. Ситуация дошла до точки кипения, и вот-вот последует взрыв.

Фрайбург

Население: 600 000

Важным для всей Тейи центром Фрайбург стал за очень короткий промежуток времени. Чёрный рынок, место, где прячутся от закона, крупный торговый порт для честных торговцев – всё это обличия одного и того же города. Если сам Трегю держится в стороне от городской жизни, то Вильма Пробст контролирует некоторую часть сферы услуг – а именно биржу труда: помогает работодателям нанять нужных им рабочих и наоборот. За услуги подобного рода берётся небольшая плата, но это не значит, что предоставленная информация является секретной: полученными сведениями можно свободно делиться с друзьями и подчинёнными.

Другая устойчивая структура во Фрайбурге – городская стража, которой торговцы платят жалование за охрану их и их имущества. Стража запрашивает за услуги высокую цену, а на заработанные деньги организуют патрулирование всего города.

Конечно же, Фрайбург – место вовсе не идиллическое, как считают некоторые. Так как силы правопорядка существуют, по сути дела, на средства богатых купцов, кварталы городской бедноты остаются безо всякой охраны, когда торговля переживает спад. Банды солдат, требующих с населения деньги



за защиту, – обычное дело в тех местах. Порой соперничество банд за власть над определённой частью города выливается в кровавые разборки. Ко всему прочему – что пугает гораздо больше – ходят слухи о работоторговцах и продавцах опасных артефактов, которые хозяйничают где-то в городе. Рабство – одна из очень немногих вещей, которые вызывают неодобрение Трегю, и он не очень-то рад подобным новостям.

Хаосу, в который всё более погружается город, активно противостоят две группы. Первая – это рыцари Розы и Креста: они организуют ночные патрули, что активно приветствуется беднотой. Другая группа состоит примерно из пятидесяти айзенских воинов, называющих себя вахунде, что означает "Сторожевые псы". Эти люди носят, подражая наёмникам, чёрно-белые полосатые рубашки, и панцерхенд на каждой руке; стиль боя, который они практикуют, не встретишь нигде, кроме Фрайбурга. Они стремятся к дракам без лишних жертв – убийств хватило и на Войне Креста – но иногда дорогу им переходят настолько кроважадные и злобные преступники, что выносятся решение об уничтожении. В этом случае вахунде поручают группе своих членов выследить злодея и убить. То есть, как они выражаются, "пускают псов по следу".

Во Фрайбурге имеются штабы почти всех секретных обществ Тейи. Как результат, интриги и подковёрные игры цветут в городе пышным цветом. Это не способствует стабильности Фрайбурга, и, хотя пока Трегю старательно игнорирует деятельность обществ, вскоре, возможно, ему придётся принять меры.

Ферцвайфлунг

Население: 100 000

Ферцвайфлунг – трущобы, окружающие Фрайбург. Положение там в несколько раз хуже чем в городе. Застройка ещё более тесная, дома едва ли могут защитить от дождя, а пищи и работы на всех не хватает. Каждый месяц от голода и болезней умирает около пятисот человек, но на их место мгновенно приходят другие. Истощённые, с пустыми взглядами, жители дали трущобам нынешнее название. Грабежи и убийства случаются там с пугающей регулярностью. И, что самое

страшное, озверевшие люди – не единственные, кто хозяйничает в Ферцвайфлунге. Судя по телам кобольдов, которые иногда находят на улицах, эти твари рыскают по трущобам ночами, утаскивают ослабевших от голода людей в свои отвратительные норы, чтобы сожрать. Рыцари Розы и Креста и вахунде редко заглядывают в Ферцвайфлунг (их сытые, хорошо одетые агенты рискуют быть избитыми и ограбленными), и остаётся загадкой, кто – или что – убивает кобольдов.

Важные места

Город Фрайбург, по сути, построен на костях драхенов. Скелеты даже образуют каркас некоторых архитектурных сооружений: моста, собора и самой башни Вахттурм.

Костяной Мост

Река Ротштром протекает сквозь центр города. Через неё перекинута несколько мостов, один из которых не является творением рук человеческих. Много веков назад на этом месте, лёжа поперёк реки, умер драхен, и его скелет, сохранившийся до сих пор, используется как мост. Кости достаточно широки, чтобы на "мосту" могло разминуться две кареты. Ко всему прочему, существует гостиница под названием Крыло Драхена, выстроенная на одном из "плеч". Гостиница пользуется популярностью среди состоятельных приезжих.

Собор Сердце Драхена

Изначально – грудная клетка драхена, рёбра которой в этом месте торчали прямо из земли, собор был заложен в 1376 году. Капеллан крепости, отец Пайсель, служил мессы прямо там – чтобы солдаты проникались благоговением и возвышались духом. Позже, когда город перестраивали, были наняты один из лучших архитекторов Айзена для того, чтобы возвести вокруг рёбер собор. Используя подсказанную природой конструкцию, они возвели церковь, отличающейся изяществом и плавностью линий; рёбра взяли на себя роль балок, поддерживающих крышу. Хвост драхена, лежавший на земле, был поставлен вертикально – для чего потребовалась напряжённая работа двух сотен человек и восемь стад быков. На конце хвоста, прежде чем его поднять, укрепили Крест Пророков, – в результате получилась

величественная конструкция, возвышающаяся более чем на восемьдесят футов над землёй. Каждые шесть месяцев какой-нибудь невезучий послушник вынужден забираться на самый верх, чтобы почистить священный символ.

Вахттурм

Башня, расположенная в центре города, возвышается над землёй более чем на двести футов, и состоит из нескольких скелетов драхена. Никто не знает, кто собрал кости таким образом, но большинство сходится во мнении, что люди этого сотворить не могли. Постоянные ворота Порте (см. книгу "Монтень"; любой, кто использует ворота, получает по окончании перехода драматическую рану) ведут с первого этажа башни на самую вершину. Ворота были построены давным-давно, ещё когда город был крепостью; такой дар преподнёс императору король Монтени.

Местные обычаи и проблемы

Сама культура в этом регионе – новое и непривычное явление. "Традициям" Фрайбурга не больше нескольких лет; их истоки лежат в условиях городской жизни и принципа невмешательства, которого придерживается правитель города, Никлаус Трегю.

"Никаких вопросов"

Девиз Фрайбурга распространяется на многие стороны городской жизни. В том числе он лёг и в основу здешнего этикета. То есть считается невероятным дурным тоном расспрашивать человека о прошлом, о том, что привело его во Фрайбург, о религиозных взглядах и даже просить представиться. Тот, кто слишком часто нарушает этот обычай, прослышет надоедой или даже стукачом, работающим на стражу. Если настойчиво выспрашивать что-то в бедных кварталах города, то есть риск быть избитым, а то и похуже. Жители Фрайбурга в большинстве своём желают поскорее расстаться с прошлым, и не очень-то любят ворошить дурные воспоминания.

Негласные законы дна

Люди Ферцвайфлунга пали на самое дно общества, однако большинство из них до сих пор следуют нескольким правилам, что делает их жизнь более-менее сносной. Никто не отнимет еду у ребёнка – любой, нарушивший правило, рискует



быть разорван взбешенной толпой. Возможности повторить преступление ему не дадут. Другое правило гласит, что надо вести себя прилично, если из Фрайбурга придёт наниматель. Никто не хочет упустить шанс когда-нибудь получить работу – пусть даже в этот раз выбор падёт на кого-то другого. Третье правило запрещает делиться сведениями со стражникам, даже если они расспрашивают о преступнике. Жители Ферцвайфлунга очень сплочены; нарушение одного из трёх правил может сделать человека изгоем.

Армия и организация

Как было уже не раз сказано выше, правительство Фрайбурга занимается чем угодно, только не правит. Городская стража создаёт законы сама, и сама же следит за их исполнением. Любой стражник, имеющий звание капитана и выше, обязан выполнять роль судьи и (при необходимости) выступать исполнителем приговора, когда подчинённые приводят подозреваемого. Единственное правило – нельзя пытаться арестованных, или сам окажешься в соседней камере. Понятно, что подобная система просто создана, чтобы в конце

концов погрязнуть в коррупции и злоупотреблениях полномочиями. С другой стороны, стражников слишком мало (на три тысячи жителей приходится лишь один стражник), они измучены работой и запуганы. Конечно, это не оправдывает поведения стражников, но хотя бы объясняет его.

Общество регулирует некоторые стороны городской жизни. Местная знать и купцы платят за ремонт дорог, иногда – если могут это позволить – занимаются благотворительностью: покупают еду для бедняков (этим, к примеру, занимаются члены ордена Розы и Креста).

В результате экономически город почти совсем независим от других айзенских княжеств. Однако хорошо известно, что каждый раз, когда какой-нибудь богач обещает пожертвовать городу деньги, Вильме приходится говорить по душам с Трегю, возвращая того с небес на землю. Так как Трегю ликвидировал налоги и пошлины, городу, случись чего, не хватит денег даже на повседневные нужды, и только добровольная поддержка торговцев и непреклонность Вильмы не дают ему развалиться, как карточному домику.

Фрайбург способен собрать около 50 000 наёмников для защиты города – это если всё пойдёт хорошо. Более реалистичные цифры – 10 000-15 000 человек, большую часть которых составит городская стража. Иными словами, против захватчиков у Фрайбурга почти нет шансов.

Хайнцль

«Земля не прощает»

Герб: Сова, сжимающая в когтях меч-фламберг

Регалия: Пара латных башмаков из драхенайзена. На каждом – искусная гравировка драхена, раскинувшего крылья. Сами башмаки покрыты мелкими подробно изображенными чешуйками и снабжены "шпорой" в районе

каблука. Башмаки всегда блестят, словно были только что отполированы. Много лет назад император Готтшалк, вручая их основателю рода Хайнцль, изрёк: "Мне это больше не понадобится. Опорой империи будешь ты". В данной момент ботинки валяются в платяном шкафу Хайнцля – правда, иногда он их всё же надевает, – когда «играет» военные роли.

Краткий обзор: Княжество Хайнцль лежит на юго-востоке Айзена, на расщепленных отвесными горами и холмами землях. В шахтах Хайнцля добывается лучшее во всей стране железо, что является краеугольным камнем экономики княжества. Помимо приисков, горы скрывают дом для секретного ордена Нибелунгов (см. раздел "История"). Айзенцы поумнее избегают встреч с ними, даже когда те покидают горы.

Такое ощущение, что железо, которым полны недра княжества, проникло и в души жителей Хайнцля. Они жёсткие, прямолинейные, и не склонны к жалобам. При этом к церкви они относятся с намного меньшим пиететом, чем к местному таинственному существу, называемому *Она Нахт*, или Дедушка Ночь, который, как они верят, защищает их во время работы в шахтах.

Люди: Большинство айзенцев из этих мест отличаются приземистым ростом и природной гибкостью, будто рождены специально, чтобы лазать по тесным туннелям и пещерам. К тому же в Хайнцль текут такие потоки денег, что даже простым людям перепадает по паре капель. Однако на княжестве, должно быть, лежит что-то вроде проклятья; оно проявляется в несчастьях, сваливающихся на головы жителей совершенно неожиданно. *Когда из ваших кубиков взрывается более, чем один, ваш Мастер получает кубик драмы, который может быть использован против вашего персонажа. Кроме того сделайте бросок по следующей таблице:*

- 1-4 Вы бесплатно получаете Преимущество Маленький (Small Advantage)
- 5-8 Вы бесплатно получаете Умение Торговец (Merchant Skill)
- 9-0 Ваш ежемесячный доход возрастает на 25%

Атемлос

Население: 30 000

Атемлос – город, взгромоздившийся на вершину горы. Кроме обычных городских строений, там расположены три важные достопримечательности: Замок Ойлештайн («Совиный камень»), Дом оперы Атемлоса, и Пещеры Опа Нахта.

Замок Ойлештайн – главная твердыня Хайнцля, тогда как опера и пещеры – важные источники прибыли.

Ойлештайн – настоящее произведение искусства. Он был построен по приказу Георга Хайнцля – одному из последних приказов, которые он отдал, прежде чем сойти с ума. Князь желал иметь точно такой же замок, как в айзенской сказке о трех совах. Архитекторы создали изящное строение, в самых мелочах повторяющее сказочный замок – включая дверь, которую невезучему юноше было запрещено открывать, и крутой скалистый обрыв. Замковая прислуга относится к этой двери с суеверным страхом: они считают, что Георг Хайнцль сошёл с ума именно после того, как открыл её. Другой человек, который осмелился это сделать – один из слуг – был найден мёртвым на скалах внизу. Сейчас дворецкий Хайнцля держит дверь на замке, и не настроен давать кому-то ключи.

Дом оперы Атемлоса был построен по личной инициативе и проекту Хайнцля. Пока его разум не помутился, айзенфюрст был уважаемым меценатом, и покровительствовал артистам. Именно здесь он впервые увидел оперу по "Трёх совам", и именно тогда ему пришла в голову идея построить Замок Ойлештайн. В знак скорби по потерявшему рассудку айзенфюрста, "Три совы" в Опере Атемлоса больше не ставят. Тем не менее, вопреки (или, скорее, благодаря) этой трагической истории, прославившей театр, толпы знати со всей Тейи стекаются в Атемлос, чтобы посмотреть постановки талантливой труппы. Представления проходят дважды в неделю; билет стоит один гильдер.

Пещеры Опа Нахта скрывают богатейшее на всей Тейе месторождение железа. Каждый день рабочие, спускаясь в шахты, больше мили плутают по

подземным ходам, прежде чем добираются до своего раскопа. По пути они минуют множество красивейших мест, где природа воздвигла памятники более величественные, чем самые прекрасные человеческие скульптуры. Это Трон Опа Нахта, Шпиль Ксавьера, Свет Теуса и Река Ночи. Трон Опа Нахта – образование, похожее на молочно-белое кресло, в то время как Шпиль Ксавьера – сталагмит высотой более восьмидесяти футов. Свет Теуса – пещера, покрытая бледно-желтыми кристаллами, которые сверкают, когда на них, из небольшой щели в потолке, падает луч солнца. Говорят, это столь восхитительное место, что как-то один дворянин, побывав в пещере, сразу уверовал в существование Теуса. И, наконец, Река Ночи – подземная река, в водах которой водится громадное количество белых, безглазых рыб; на поверхность она не выходит. Как говорят жители Хайнцля, лучи солнца никогда не касались Реки Ночи.

Бытует поверье, что пещеры – дом Дедушки Ночи; потому шахтёры на всякий случай возносят ему хвалу, первый раз – в начале рабочего дня, второй – в конце.

Руда из пещер отправляется в гигантские плавающие печи, расположенные на вершине утёса; сначала её очищают от примесей, плавят и сливают прямо с обрыва, в другую печь, находящуюся на пять сотен футов ниже. За минуту до того, как железо расплавят и раскалённый поток потечёт, трубят в рог, чтобы прохожие, если таковые имеются, успели покинуть опасную зону. Хотя подобный подход кажется сложным, нерациональным и опасным, это проще, чем катить тележки с рудой по узким обрывистым дорожкам. Большая часть железа экспортируется в Прэхтиг.

Прэхтиг

Население: 40 000

Прэхтиг – портовый город, расположенный на северном берегу Реки. Туда ведут дороги от каждого поселения Хайнцля; почти всё железо, которое экспортирует княжество, проходит сквозь городок. Одновременно Прэхтиг – последний оплот цивилизации на пути в Уссуру. Вниз по реке, западнее, есть ещё несколько небольших торговых поселений, но ни одно из них даже с натяж-

кой нельзя назвать городом. Как результат, в Прэхтиге всегда можно найти владельцев речных судов, ожидающих груз либо пассажиров, которым требуется отправиться вниз по течению. Город всячески заботится об этих людях, предоставляя им всевозможные услуги конечно, если они могут заплатить: отличные гостиницы, таверны, и наивысшая безопасность для деловых людей, какая только возможна в портовом городе.

Цены в Прэхтиге высоки, и капитаны поумнее как можно скорее загружат свои суда и отчалат, опасаясь увязнуть в долгах. Некоторые верят слухам, что моряков, пытающихся увильнуть от уплаты долга, бросают в глубокую пещеру, где им приходится служить Опа Нахту. Поэтому большинство матросов стараются сильно не залезать в долги.

Над городом возвышается монастырь маттиастов. Это – протестантский монашеский орден, придерживающийся странных воззрений на Мессу Пророков, проходящую в конце года. Монахи верят, что в это время они должны держать души настолько чистыми, насколько это возможно, и для этого соблюдают строгий пост одну неделю до Мессы Пророков и ещё одну – после. Всё это время они не вкушают твёрдой пищи, питаются только "Маттиастовым элем", изготовлением которого заняты оставшуюся часть года. Напиток настолько крепкий, что заменяет все обычные продукты питания и тем самым помогает монахам пережить пост. Таверны Прэхтига частенько продают его, как диковину, несмотря на запредельную крепость и не слишком приятный вкус.

Другие интересные места

Культура Хайнцля неотделима от гордости Драхенбергскими горами. Этим тёмным вершинам

обязаны своим появлением почти все хайнцльские легенды и сказки, и жители княжества относятся к горам с глубоким почтением и благоговейным страхом.

Южные Драхенберги

Шахтёры ведут работы в Драхенбергах уже которую сотню лет. В результате горы изъедены, как кусок сыра, опустевшими шахтами, а так же полны заброшенных домов и селений. Местные счита-

ют, что, после того, как люди ушли, там поселились разные наводящие ужас создания. В любом случае, волки, медведи и другие животные не упустили бы шанса устроить логово в таком удобном месте, и если в горах обитает нечто более мрачное, оно, скорее всего, поступит так же. Если хоть какой-то драхен дожидается до нынешних времён, то искать его надо в Драхенберген и нигде больше.

Будто угрозы со стороны чудовищ мало, горы сами по себе полны опасностей. Лавины, бураны, входы в шахты, коварно присыпан-

ные снегом, невообразимый холод и пронизывающий ветер могут погубить даже самых подготовленных путешественников в одно мгновение. Но до сих пор находятся причины, достаточно веские, чтобы толкнуть людей в опасный путь.

Местные обычаи и проблемы

Жителей Хайнцля от остальных айзенцев отличает хорошо развитое чутье сверхъестественного. В то время, как некоторые шутят про хайнцльцев, что их мозги стухли из-за разреженного воздуха, сами жители знают, что древние и таинственные существа все еще обитают в их земле, вдалеке от человеческого жилья.

Три Совы

Сын мельника, сирота, как-то раз встретил в лесу трёх волшебных сов. Он отдал им весь свой завтрак, оставшись голодным сам. Позже, в том же лесу, он набрёл на прекрасный замок. Ворота были открыты – и он вошёл; его встретили три прекрасные принцессы, накормившие его, одевшие в нарядные одежды. Старшая сказала ему, что он может оставаться у них столько, сколько захочет; но никогда не должен открывать дверь, ведущую на крышу. Юноша счастливо прожил в замке несколько лет, но, в конце концов, любопытство всё же одолело его, и он нарушил обещание – только чтобы увидеть, как прекрасные принцессы обращаются в знакомых трёх сов. Замок тотчас же превратился в руины, совы улетели, и никто их больше не видел. Обезумев, юноша бросился с крепостной стены и насмерть разбился о камни внизу.

Опа Нахт

Дедушка Ночь, или Опа Нахт, как его называют шахтеры, по их представлениям, должен быть морщинистым карликом с длинными руками и огромными костяшками пальцев. Когда в пещере неминуемо должен произойти обвал, он чувствует это по ломоте в суставах, и неистово колотит по стенам, предупреждая шахтёров, чтобы те успели покинуть опасное место. Когда хайнцльский шахтёр слышит стук, раздающийся непонятно откуда, он со всей возможной, чтобы не сломать шею по дороге, скоростью бросается к выходу из пещеры, уверенный, что Опа Нахт предупреждает его о готовой разразиться катастрофе. Несколько шутников смеха ради, или желая привлечь внимание, подражали Опа Нахт. Странно, но ни один из них после этого не прожил и месяца: все погибли из-за несчастных случаев в шахтах. Отношения шахтёров с Опа Нахтом те же, как у Уссурцев – с Матушкой. Опа Нахт считается местным божком, или слугой Теуса, и шахтёры регулярно оставляют ему блюдца с молоком или мёдом как плату за защиту.

Помимо предупреждений, Опа Нахт, как говорят, может привести шахтёров к новой жиле, если старая истощается. Для того, чтобы это случилось, они ставят блюдце молока и буханку хлеба рядом с последним куском железной руды из старой жилы. Предполагается, что к следующему утру Опа Нахт съест хлеб и выпьет молоко из блюдца, и оставит дорожку из кусков руды, ведущую к новой жиле, не менее изобильной, чем старая. Хотя эти поверья и кажутся глупостью – но, как знать, может, именно этим объясняется изобилие хайнцльских шахт?

Проклятье Невзгод

На жителей Хайнцля частенько сваливаются странные, совершенно неожиданные неудачи. Причина "проклятья" неизвестна, но всё это началось после того, как Георг Хайнцль сошёл с ума.

Армия и организация

Из-за состояния айзенфюрста, в данный момент княжеством правят члены его семьи и друзья. Хайнцль может собрать армию всего лишь в 30 000 человек. Однако этого более чем достаточно, чтобы защитить узкие горные тропки. А сам Хайнцль в ближайшее время идти войной на соседей не собирается.

Хайльгрунд

«Центр должен держаться»

Герб: Человек, скорчившийся за щитом, и драхен, выдыхающий на него пламя

Регалия: Кираса из драхенайзена, на которой выгравирован драхен и девиз императора: «Теус есть свет». Драхен рычит, раскинув крылья. Как и другие части Императорской брони, кираса покрыта чешуйками, выглядящими совсем как настоящие; всё изделие сияет, будто тщательно отполировано. Штефан I, вручая кирасу основателю семейства Хайльгрундов, сказал: «Мне это больше не понадобится. Сердце моей нации теперь будешь защищать ты. Помни – даже если всё остальное потеряно, центр должен держаться». В данный момент кираса принадлежит Штефану Хайльгрунду, который хранит ее, тщательно спрятав, в Императорском Дворце, ставшем теперь его резиденцией.

Краткое описание: Хайльгрунд, древнее сердце Айзена. На протяжении своей длинной и бурной истории он породил немало вождей, учёных, и великих героев. В каждой деревне возведён, по крайней мере, один памятник какой-нибудь местной героической личности. При этом Хайльгрунд уже давно ничего не производит – не считая еды. Хайльгрундцы предпочитают упиваться славой прошлых дней, вместо того чтобы совершать что-то славное самим; а тем временем время статуса княжества в прочем мире всё сильнее и сильнее опускается. Сейчас за пределами Айзена это название о чём-то говорит лишь очень немногим. Некоторые люди винят "Проклятье Вечной Топи", которая, мол, уже пять десятков лет навлекает на них горести и беды, – вместо того, чтобы поискать причину в себе.

Люди: Жители Хайльгрунда безмерно гордятся местом княжества в истории Айзена – ведь именно здесь зародилась государственность страны. Хайльгрунд был родиной многих национальных героев и великих воителей, не говоря о том, что здесь расположен государственный центр Ватцинской церкви. К сожалению, в последнее время почти все хайльгрундцы страдают от странной изнуряющей болезни.

У вас всегда 5 лёгких ран, которые никогда не исчезают. Их может становиться больше, но никогда – меньше. Кроме того, бросьте кубик и выберите результат из таблицы ниже:

- 1-4 Вы бесплатно получаете Преимущество Духовный Сан (Ordained).
- 5-8 Вы бесплатно получаете Преимущество Награда (Citation).
- 9-0 Вы бесплатно получаете Умения Командир и Верховая Езда.

Города

Города и деревни Хайльгрунда выдержаны в архитектурном стиле VIII века—золотого века Священной Республики. Так что дыхание средневековья ощущается здесь куда сильнее, чем в остальных областях Айзена. Конечно же, защитные сооружения периодически подновлялись, – однако Штефан Хайльгрунд живёт в том же самом дворце, из которого Готтшалк I когда-то правил Священной Республикой.



Готткирхен

Население: 70 000

Готткирхен – родовое гнездо Хайльгрундов, одного из двух семейств, ставших прародителями всей айзенской аристократии. В городе так же немало памятников, возведённых в честь героев и учёных прошлых веков. Одно время поговаривали, что герои – основной предмет экспорта Хайльгрунда. К сожалению, сейчас это утверждение уже не соответствует действительности. Город охватила странная сонливость: мечтательная молодёжь обнаруживает, что их упования пошли прахом, тогда как людям без особых амбиций сопутствует удача, и они обретают богатство и влияние. Очень малое число людей смогло избежать "проклятья"; и те, кто сражается против него, как правило, страдают от Изнуряющей Хвори (см. ниже).

В восточном конце города расположена академия Штайля – немногим большее, чем просто каменное здание и огороженная область для тренировок конных и пеших воинов. Академия была основана Оскаром Штайлем, дальним родственником императора Райфеншталя. Именно из-за родства мастера Штайля с императором, не говоря уже о репутации Готткирхена как кузницы героев, к академии тянутся будущие студенты: их всегда оказывается больше, чем комнат для них. В то же время количество заявок становится всё меньше и меньше по мере того, как тает слава Готткирхена. Если положение в ближайшее время не изменится, академия вскоре закроется.

Другие достопримечательности.

Без сомнения, основные достопримечательности за пределами Готткирхена – старый Императорский Дворец и Вечная Топь. И первый, и второе становятся источником больших потрясений для Хайльгрунда – особенно в течение последних месяцев.

Императорский дворец (Хайльгрундштадт)

Готтшалк I построил свой дворец вдали от крупных городов по нескольким причинам. Это не только позволяло ему охотиться в своё удовольствие, но и заставляло придворных, желающих посетить его дворец, много миль ехать по отвратительным дорогам. Благодаря этому количество

людей, которые хотели попросить его о чём-то, значительно уменьшилось. Последний – что вообще не значит «наихудший» – император был замкнутым человеком, и не желал жить в большом городе – всегда на виду, всегда в центре внимания своих подданных, как живёт большинство других правителей.

Нынешний обитатель замка, похоже, намерен в корне изменить ситуацию. После смерти Райфеншталя, во дворец переехал айзенфюрст Штефан Хайльгрунд – тогда как никто из его предшественников не решался на это. Сейчас он наслаждается атмосферой уединения, царящей в замке, но в будущем – когда Штефан (как он считает) вновь объединит Айзен – он предполагает сделать это место центром культуры и искусства. Про себя он уже называет дворец "Хайльгрундштадт", и видит в нём зародыш нового большого города, который он отстроит, когда нация вновь войдёт в силу. Когда этот город будет возведён на самом деле, и что тогда станет с Готткирхеном, – это предмет бесчисленных подковырок, летящих в адрес Штефана.

Маленький, тёмный замок, притаившийся на берегу реки Ротштром, абсолютно лишён шика (Айзенцы никогда не стремились к внешнему лоску). Стены скрывают центральное строение, где, как правило, жил император со своим двором, располагались конюшни, казармы стражи и жилище Придворного Егермейстера, который заботился о гончих императора.

Появившиеся не так давно странные огни и шум, которые доносятся из дворца, дали почву для слухов, что в замке обитает призрак Императора. Большинство местных старается держаться от этого подальше, но Штефана, похоже, ни капли не тревожит ни соседство духа основателя твердыни, ни какой-либо другой сверхъестественный враг.

Вечная топь

Считают, что именно Вечная Топь – источник Изнуряющей Хвори, поразившей Хайльгрунд. Восемьдесят лет назад река, впадающая в болото, в результате оползня поменяла направление течения, отчего часть топей пересохла, а другая превратилась в изолированные болотца. Вскоре по-

сле этого в окрестностях появились странные существа. Насекомые причудливого вида, лягушки-переростки, и растения с ядовитыми шипами стали обычным явлением в той местности. А однажды вернувшийся с рыбалки юноша рассказал о белом змее размером с гору, который убил и сожрал трёх его друзей. По его словам, земля, касаясь змеиной шкуры, рассыпалась пеплом, а растения высыхали на глазах и гнили. Сбежать повезло лишь ему одному.

Существо с того дня попало в местные легенды под именем Фершлинген.

Никто из местных жителей больше не суётся на болота – кроме старого отшельника, которого иногда видят окрестностях топей собирающим корни. Местные предпочитают не лезть в его жизнь.

Местные обычаи и проблемы

Хайльгрунд находится в состоянии культурного застоя. Будучи резиденцией всех прошлых императоров, он принял активное участие в войне, и до сих пор многие земли остаются опустошёнными. Тот факт, что часть княжества необходимо отстроить заново, казалось бы, даёт возможность воскресить былой героизм – но местные жители особого энтузиазма не проявляют. Время великих побед, считают они, прошло, а новые свершения маячат где-то на горизонте. Большинство просто сидит на месте, наблюдая, как один день сменяется другим. Лишь некоторые граждане страстно желают что-то свершить; но они – скорее исключение, чем правило.

Памятники и мемориалы

Памятниками великим воинами и битвам прошлого разбросаны по всему Хайльгрунду. В одном Готткирхене не меньше 87 памятников, однако только несколько, самых больших и важных, заслуживают внимания. Крупнейшие из них – Дорога Памяти и Мемориал Штауса. Дорога Памяти окружает пригород Готткирхена. На каждом камне брусчатки написано имя человека, по крайней мере однажды в жизни продемонстрировавшего героизм. Чтобы "попасть" в Дорогу, надо родиться в Готткирхене, совершить отважный поступок, чему должно быть, по крайней мере, два свидетеля, и получить за это 20 гильдеров от

человека, который никоим образом не состоит с тобой в родстве – ни в кровном, ни со стороны супруга. Мемориал Штаусса это высокий чёрный обелиск, стоящий в центре города. На каждой из трёх граней обелиска написано по одному слову – Вера, Верность, и Милосердие. Четвёртая, последняя грань пуста. А маленькая бронзовая табличка в основание обелиска перечисляет величайшие достижения и победы генерала Штаусса.

Помимо памятников, в Готткирхене есть три музея – Музей Войны, Музей Искусств, и Музей Местной Истории. В Музее Войны собраны предметы с поля боя и военные трофеи битв, которые разворачивали на лице Тейи. Сейчас там выставлены несколько монет из разграбленной Нумы, "сувениры" Войны Вторжения и Войны Креста, мундир Генерала Монтегю, который был на нём во время его знаменитого Упорства у стен Шато дю Сол. В Музее Местной Истории можно увидеть личные вещи знаменитых или влиятельных людей, родившихся в Готткирхене. Почётное место в экспозиции занимает халат Генерала Штаусса, который был на нём, когда он, застигнутый врасплох, был убит у себя дома. На ткани до сих пор видны пятна крови. Музей Искусств более традиционен, чем первые два; там выставлены просто произведения искусства, без какого-либо предпочтения айзенских экспонатов зарубежным. Основная экспозиция сейчас представлена коллекцией водаччанских скульптур, в числе которых – величественная статуя прекрасной женщины. Мастер неизвестен, а сама скульптура попала в музей при весьма таинственных обстоятельствах.

Изнуряющая Хворь

Вскоре после того, как начали ходить легенды о Фершлингене, хайльгрудцы стали страдать от странной болезни. Она быстро распространилась от Вечной Топи, и теперь почти всё в княжестве носит её отметины. Симптомы включают в себя неожиданные приступы головокружения, слабость, одышку, и некоторое замедление свёртываемости крови. Как ни странно, болезнь так и осталась связана с Вечной Топью, – нет ни одного случая заболевания вне пределов 100 миль от её границ. Штефан Хайльгруд, веря, что причиной всему – Фершлинген, объя-

вил награду 5000 гильдеров за голову чудовища, которую нужно принести в доказательство победы над ним. К настоящему моменту в болота отправились уже шесть групп наёмников – но не вернулся ещё ни один.

Армия и организация

Хайльгрудом правит администрация, назначаемая Штефаном Хайльгрудом. Сам он не желает отвлекаться на дела, касающиеся княжества; хотя каждый раз, когда кому-то выносится смертный приговор, Штефан настаивает на проведении расследования лично. В первые годы он вёл гораздо более активную политику, но, познакомившись поближе с остальными айзенфюрстами, понял, что попытки объединить их мирным путём будут тщетны.

Хайльгруд может призвать в армию около 80 000 солдат, 50 000 из которых будут плохо обученными крестьянами. Тем не менее, он вполне способен защитить своё княжество от других айзенфюрстов – конечно же, не считая Фаунер Пёзен.



Пёзен

«Удержат лавину»

Герб: Драхен, чьи крылья сложены чашей, в которой скрещены меч и оливковая ветвь

Регалия: Меч из драхенайзена великолепного качества. Рукоять покрыта позолоченным зубом драхена, а клинок сделан из лучшего куска драхенайзена, который когда-либо существовал. Невероятно острый и сбалансированный для своего размера, он наносит ужасающие раны. На клинке выгравировано слово *Toutung* (Неизбежность). Штефан I, отдавая меч в дар семье Пёзен, изрёк: "Мне это больше не нужно. Мечом моего народа против захватчиков будешь ты".

Краткий обзор: Военные традиции Пёзена знамениты на всю Тейю. Командир, закончивший академию Пёзена, может рассчитывать на высокое звание в армии любого государства. Даже крестьяне этих земель – воители в душе: одеваются и ведут они себя соответствующие – так грубо, как только могут. Благодаря великолепно обученной армии, Пёзен был избавлен от большей доли ужасов Войны Креста, и княжество сохранило невероятную силу.

Если Фаунер Пёзен вознамерится объединить Айзен с помощью своей армии, все Железные Князья, за исключением парочки самых упрямых, предпочтут сдаться. К счастью для них, она ещё не приняла такого решения. Основная проблема Пёзена в данный момент – неспособность поддерживать экономику в мирное время. Ничем не занятая армия высасывает средства из промышленности и сельского хозяйства княжества. Если в скором времени не будут приняты меры, солдаты начнут питаться бедняками. Пёзен может вторгнуться в соседские владения просто для того, чтобы прокормить своих солдат.

Люди: Пёзен отличает незыблемая традиция – постоянная готовность к войне. Даже ничтожнейший из крестьян не упустит шанс потренироваться с тем или иным оружием. Конечно, это создаёт им репутацию разжигателей войны, но если война и впрямь вновь придёт в Айзен, они будут готовы. *Вы всегда получаете на один ку-*

бик Репутации меньше, чем полагается (минимум 0). Кроме того, сделайте бросок по следующей таблице:

- 1-4 Вы бесплатно получаете Преимущество Военная Академия.
- 5-8 Вы бесплатно получаете Умение Тяжёлое Оружие.
- 9-0 Вы бесплатно получаете Умение Огнестрельное Оружие.

Города

Города Пёзена были построены с тем расчетом, чтобы выдерживать осады, или защищать важные куски земли. Даже самые маленькие деревни размещены в местах, где удобнее держать оборону, и имеют укрепления.

Инзель

Население: 25 000

Инзель построен в идеальном месте. Будучи островом посреди внушительных размеров озера, большую часть времени он окружён водой. Правда, когда уровень воды низкий, появляется тонкая полоска суши, соединяющая берег озера и город. Перешеек упирается в хорошо защищённые ворота и стены громадной высоты. Инзель считается величайшей твердыней, которая только существует на лице Тейи. При этом Инзель – величественный город, красивый, процветающий и безопасный для жизни.

С другой стороны, город постоянно находится на грани военного положения. Комендантский час длится с заката и до рассвета, а порой случается так, что горожанину приходится размещать у себя в доме недавно прибывших солдат, пока для них не выделят постоянную казарму. Однако, зная, в какой хаос погружена в оставшаяся часть страны, большинство инзельцев только рады дополнительной защите, пусть даже это ограничивает их собственную свободу. Несогласные предпочитают держать претензии при себе; Фаунер Пёзен не расположена выслушивать критику в свой адрес.

В Инзеле имеется несколько примечательных мест, где путешественники обычно стремятся побывать. Первое – часовня невероятной красоты,

выстроенная семьёй Пёзен 400 лет назад с целью показать свою приверженность церкви Пророков. Тонкие полосы лазурита и других полудрагоценных камней складываются в мозаику, изображающую Четырёх Пророков на стене часовни; и каждым летним утром один-единственный луч восходящего солнца, падающий в маленькое цветное оконце напротив, озаряет Крест Пороков.

В академии Гелинген проходит обучение множество будущих солдат Пёзена. Само по себе здание ничем не выделяется; невысокое само по себе, оно кажется ещё ниже из-за двух домов, между которыми зажато. Внутри все совсем иначе. Высушенные и набитые головы не менее чем двух сотен чудовищ развешаны на стенах академии; в том числе пятьдесят с небольшим голов сирен, и даже голова небольшого драхена, убитого несколько лет назад студенческим патрулём. В академии Гелинген придерживаются точки зрения: «практика — лучшая теория», и потому студенты, помимо обычных тренировок, патрулируют расположенное рядом болото Зальцсумпф (Salzsumpf). Подобный способ обучения, под девизом «не утонешь сразу — значит, поплывешь», тяжёл для студентов — из них выживает лишь около половины — но быстро даёт результаты, позволяя небольшой академии выпускать большие отряды за короткое время. Фаунер Пёзен, когда не заня-

та административными делами, заглядывает в академию и даже отправляется в патруль вместе со студентами — во многом для того, чтобы позлить своих советников.

Другие важные места

Большая часть земель Пёзена цивилизована и безопасна для путешественников, но некоторые области до сих пор сопротивляются вторжению людей — леса, Грегорскорн и Зальцсумпф.

Леса Пёзена

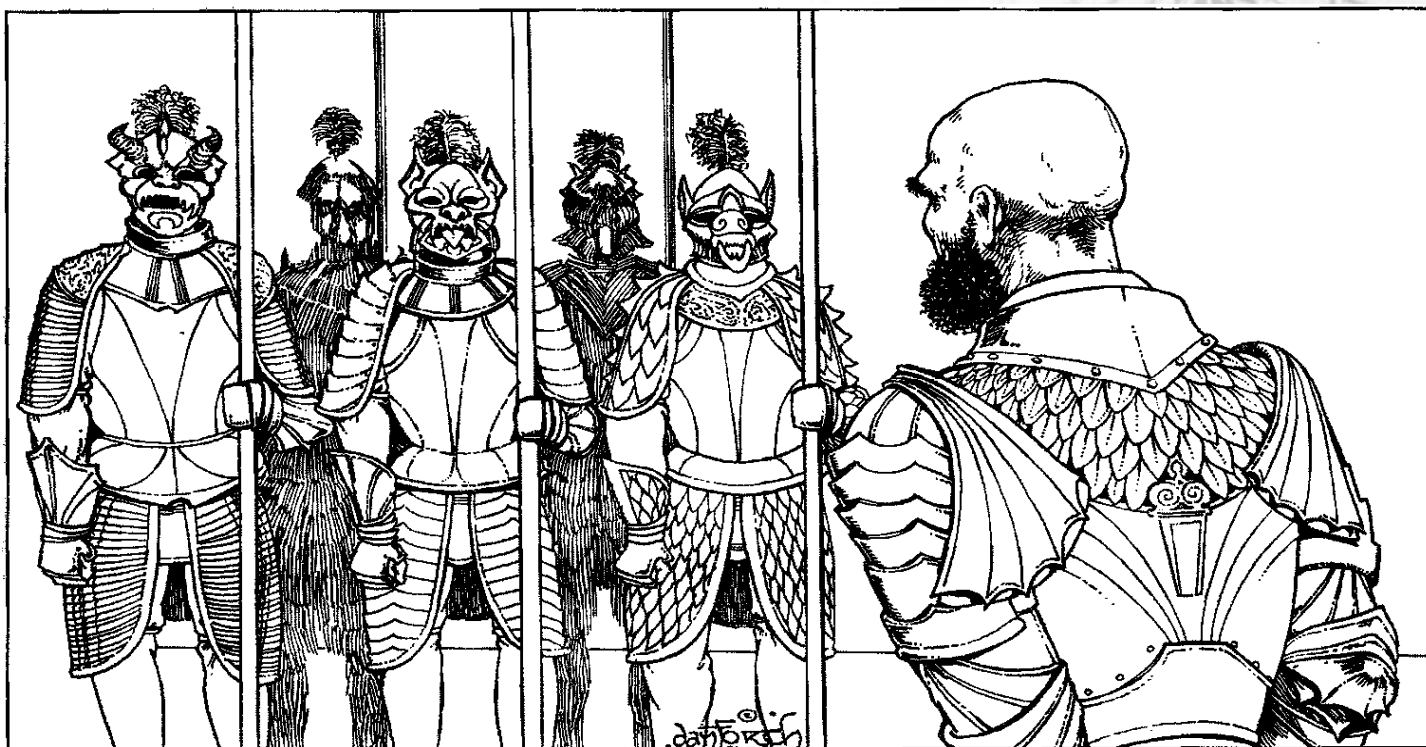
Два крупнейших леса Пёзена куда более безопасны, чем Чёрный Лес, или, по крайней мере, являлись таковыми до недавнего времени. Небольшие банды разбойников — примерно от четырёх до восьми человек в шайке — устроили логово в чаще. При том, что Пёзен обладает впечатляющей армией, не так-то просто найти шестерых людей в полосе густого леса 320 миль шириной. Бандиты нападают только на те группы путников, среди кото-

рых нет военных, с целью захватить добычу вроде оружия или провианта. Когда сквозь лес идёт Пёзен со своими людьми, они просто залегают на дно, прячась среди деревьев или в одной из множества пещер, разбросанных по всей территории. Пёзен предполагает собрать людей и прочесать оба леса — поход, в результате которого может открыться нечто гораздо большее, чем обычные бандиты.

Охотники на чудовищ - врезка

Большинство выпускников академии Гелинген так и оседают в Пёзене, присоединяясь к Болотным Псам (см. главу 3, стр. 100-101), или иначе закрепившись при айзенфюрсте. Те, кто не идёт в наёмники, как правило, путешествуют по Тейе и убивают чудовищ за вознаграждение. Эти "охотники на чудовищ" путешествуют поодиночке или небольшими группами, следуя за слухами о хищничающих тварях и их жертвах, которые нуждаются в помощи. Самые жадные из них отправляют петиции лордам и герцогам, обещая за соответствующую награду очистить их земли от монстров. Менее эгоистичные помогают простому люду напрямую, и редко получают за свои труды больше, чем миску горячей похлёбки и тёплый угол на ночь.

Жизнь охотника на чудовищ тяжела: они встречаются лицом к лицу с тварями из ночных кошмаров, вооружённые лишь собственным умом и отточенным Гелингеном искусством боя. Но предполагаемая награда более чем стоит риска — убийство монстра, угрожающего окрестностям, вмиг делает охотника героем. Иногда, правда, только в глазах жителей небольшой деревеньки или даже одной семьи, которую они спасли. Но их глаза, полные признательности, заставляют охотника забыть все опасности и длинные, холодные ночи, проведённые в дороге. Бессмертная слава — пусть даже ограниченная памятью лишь нескольких — та награда, от которой откажется редкий выпускник академии Гелинген.



Грегорскорн

Высокогорья Драхенбергов изрезаны множеством узких ущелий и крутых дорог, спутавшихся в настолько хитрый клубок, что иначе, как естественным лабиринтом, назвать сложно. То тут, то там встречаются входы в пещеры, завалы, блокирующие каньоны – и всё это постоянно затянуто непроглядным туманом. Редко облака расходятся достаточно, чтобы путешественник мог понять, где он находится.

Что ещё хуже, многие верят, что Грегорскорн – последнее пристанище драхенов, которые (если они ещё существуют) принадлежат к числу самых опасных тварей Тейи. Искать схватки с таким созданием в Грегорскорне, с его запутанными каньонами, отвратительной видимостью, общей непредсказуемостью местности – безумие чистой воды. Однако был человек, который когда-то сделал именно это. Его звали Грегор, и сам Император вручил ему щит из драхенайзена для того, чтобы тот отправился в горы и убил неистового драхена. Он отыскал следы твари в Грегорскорне, а по прошествии времени – его логово, где и произошла эпическая битва. Во время сражения щит Императора был потерян в глубине пещеры, но Грегор убил тварь, после чего за своё мужество был причислен айзенцами к лику святых.

Попыток разыскать щит до сих пор не предпринималось, и, по-видимому, он так и лежит где-то в Грегорскорне.

Больше информации о св. Грегоре и Грегорскорне можно найти в «Книге Мастера».

Зальцсумпф

Зальцсумпф – мутное солёное болото, расположенное к северу от Инзеля. Студенты академии Гелинген часто тренируются там, сражаясь с сиренами, руинными чудищами и другими кошмарными созданиями, оттачивая таким образом технику боя. Один студент примерно сто восемьдесят лет назад даже наткнулся на небольшого драхена – ему удалось убить зверя, но и сам он погиб в бою.

Горожане порой забредают в эти места по другой причине: здесь произрастают редкие на Тейе коренья благовеста. При свете дня место, где растёт корень, можно опознать лишь по небольшим пучкам травы и россыпи непримечательных белых соцветий, но ночью они издают тихое посвистывание, прогоняя воздух сквозь стебли своих цветов (шум привлекает мотыльков и других насекомых, что, судя по всему, улучшает опыление). Корни растения обладают ценными медицинскими свойствами и высоко

ценятся; тем не менее, немногие рискуют выйти на поиски ночью, когда вероятность найти их особенно велика.

Местные обычаи и проблемы

В Пёзене обосновались нескольких знаменитых военных орденов: орден св. Грегора – древняя организация телохранителей, превратившихся в охотников за головами; Тобианцы – секта монахов-воинов, и Крылатые Курсары, элитные кавалеристы, на которых взирают с уважением в любом уголке Тейи. Эти общества очень придирчивы в плане отбора новых членов, но выгоды, которые предоставляет членство, более чем стоят всех усилий.

Орден св. Грегора

Основанный в 988, Орден св. Грегора изначально был отрядом стражей порядка, подчинявшимся лично Императору Айзена. Члены ордена носили простые кольца из драхенайзена как символ принадлежности к обществу, и все бароны были обязаны подчиняться их приказам. Конечно, времена изменились; изменился и сам орден. Сейчас они предоставляют услуги охотников за головами – в основном самим айзенфюрстам. Пользуясь преимуществами, которые дает им разобщенность страны, они выискивают указанную "дичь". Когда они достигают нужного человека, они делают попытку взять его живым, но, если возникнет необходимость, будут использовать силу вплоть до убийства ("живым во что бы то ни стало" – условие, которое может быть специально обговорено в контракте, но тогда цена за услуги увеличивается втрое). Оплата выдается сразу по доставке лица.

Штаб-квартира охотников за головами располагается на юге Пёзена, но свои услуги они продают по всему Айзену, исключая Фрайбург. Никлаус Трегю запретил им вести поиск у себя в городе.

Множество рыцарей ордена с того дня, как император покончил жизнь самоубийством, покинули ряды своих товарищей. Эти люди продолжают носить кольца из драхенайзена как знак принадлежности обществу, но остались верны изначальным обязанностям – быть стражами закона и исполнителями правосудия по всему Ай-

зену. Они путешествуют по стране, делая свое дело в обход официальных каналов. Некоторые даже объявлены кое-где в розыск за вынесение и исполнение несанкционированных "приговоров" злобным личностям.

Тобианцы

До Войны Креста Тобианцы были лишь очередной сектой ватицинских монахов – пока на один из принадлежащих им монастырей не напали и не перебили всех братьев. Остальные монастыри, желая защитить и себя, и близлежащие деревни, принялись осваивать в искусстве самозащиты. После нескольких отбитых атак за Тобианцами закрепилась репутация умелых бойцов. Многие из них стали военными капелланами, чтобы выполнять свои обязанности перед Тесусом в тех войсках, которые нуждались в этом больше всего. Они проводили соборования в разгаре битв, зашивали раны, поднимали мораль и иногда, если уж так складывались обстоятельства, вступали в бой. В последние годы Войны они приняли девиз: "Лишь жизнью учим, но лишь смертью живем". Смысл девиза в том, что мертвец не может продолжать нести добро на Тейю, а потому защищать себя – необходимое зло, которое приходится творить, дабы препятствовать вторжению Легиона в мир. Тобианцев церковь, как правило, посылает в самые опасные места, где требуются священники: маленькие деревни на краю цивилизации, опалённые войной города, дикие земли Уссуры.

Крылатые Курсары

Несколько веков назад один из мелких баронов Пёзена искал способ придать своей кавалерии более грозный вид. Для этого он разработал особый металлический каркас, который крепился на спину, по виду напоминая крылья. Эти крылья придавали людям странный облик пришельцев из другого мира, и к тому же блокировали случайные удары. Барон назвал конницу в честь самых ужасающих воинов, которых только знал – курсаров.

Крылатые Курсары до сих пор остаются самой грозной и знаменитой кавалерией. Сейчас они служат Фаунер Пёзен, хотя эта служба основывается больше на товарищеских началах, чем на официальных; Курсары не считают нужным

ворота за другими, противостоя граду стрел умелых лучников, потокам горящего масла, падающим решетками и коварным ямам-ловушкам. Большинство приходило к выводу, что город не стоит таких усилий.

Карту Штальфорта можно найти в конце книги. Здесь представлено описание различных локаций.

Легенда карты Штальфорта

1. *Внешние ворота* – Преодолев эти ворота, атакующий увидит перед собой то, что на первый взгляд покажется ему последней линией обороны. Громадные деревянные створки по желанию защитников могут быть подожжены снаружи горящим маслом, для чего используется ряд отверстий в верхней их части.

2. *Внутренние ворота* – Преодолев внешние ворота, атакующие будут вынуждены пересечь тридцатифутовую полосу смерти, под градом стрел из луков и арбалетов, падающих камней и горящего масла. Единственным укрытием является выступ над железными створками внутренних ворот; в нем, однако, имеются сливные отверстия, заканчивающиеся прямо над воротами.

3. *Войсковые конюшни* – Здесь содержат лошадей для солдат и стражников. Человек по имени Клаус Ульрих управляет конюшнями твердой рукой; изредка он грозит пустить неучтенных животных на колбасу, но в остальном свое дело знает.

4. *Ошибка Доублера* – Эта пещера образовалась, когда один из шахтеров-надсмотрщиков по имени Доублер разрабатывал богатую железорудную жилу, не учитывая, что находится под городом. Во время очередного дождя несколько небольших строений над штреком провалились под землю. Зигер, выяснив причину разрушений, велел завалить штрек вместе с Доублером.

5. *Шахты Штальфорта* – Эти шахты обеспечивают стабильный поток железной руды среднего качества. Хотя это и не тот уровень, что у Хайнцльского железа, Зигера оно вполне устраивает.

6. *Кузницы Штальфорта* – Здесь добытое железо превращается в оружие, снаряжение и прочие нужные предметы. Три мастера-кузнеца работают здесь вместе с пятью учениками и девятью подмастерьями.



7. *Оружейная* – Здесь складировается оружие и снаряжение, прежде чем достается гвардейцам Сжатых Кулаков. Оружейную постоянно охраняют два человека с мечами и пистолетами, а неподалеку расположен колодец, чтобы быстро доставить воду в случае пожара.

8. *Церковный холм* – Это была ватицинская церковь, до того как Зигер вышвырнул священников, вернувшись с подписания Вайсбергского Мира. Сейчас здание содержат по договоренности некоторые городские дворяне средней руки. Их слуги помогают содержать здание в чистоте и порядке, а дворяне используют его как место встреч и редких молитв.

9. *Знатный район* – Несколько мелких дворян живут в этой части города. Вход разрешен местным жителям и их слугам, а двое ворот постоянно охраняют гвардейцы Сжатых Кулаков. Естественно, эти ребята крайне восприимчивы к своему временному «добровольному пожертвованию».

подчиняться командованию обычной армии. Их точные атаки, устрашающий облик, и смертоносные удары копьём делают Курсаров идеальными воинами для порыва рядов пехоты даже в век пик и пороха.

Армия и организация.

У Фаунер Пёзен — хотя как командир она не имеет себе равных — вечные проблемы с делегированием полномочий. Даже поручая дело какому-нибудь мелкому чиновнику, она частенько, движимая нетерпением и перфекционизмом, тратит неделю на то, чтобы самой, заново уладить все вопросы. Как результат, нет такого важного постановления правительства, которое не проходило бы сквозь неё. На деле это приводит к тому, что на принятие любого решения уходит минимум неделя. Постоянная нехватка времени — одна из главных причин, по которым Фаунер ещё не села императорский престол.

Армия, мощнейшее которой нет во всем Айзене — вот гордость Пёзен. Она может немедленно призвать около 150 000 подготовленных солдат, и ещё 200 000 необученных в течение шести недель. Если Пёзен решит развязать завоевательную войну, вряд ли во всём Айзене найдётся кто-то, способный остановить её.

Зигер

«Сдаться значит умереть»

Герб: Нога, наступившая на змею, которая, извернувшись, запускает клыки в лодыжку.

Регалия: Боевая перчатка-панцерхенд из драхенайзена на левую руку, на которой вытравлено стилизованное изображение драхена. Драхен когтит воздух и выдыхает пламя. Остальная поверхность перчатки покрыта прекрасно выполненными чешуйками, металл сияет даже при неярком освещении. Когда Штефан I вручал перчатку семье Зигеров, он сказал: «Мне это больше не нужно. Ты будешь моим кулаком. Не давай баронам забывать их обязанности и наказывай всякого, кто не пожелает подчиняться мне». Эрих Зигер обычно носит этот панцерхенд не снимая.

Краткий обзор: Расположенная на юго-западе Айзена, Зигер — наиболее пострадавшая область страны. Некогда княжество было куда обширнее и сильнее, но император Райфеншталь изменил первое, отделив часть территорий для создания Фишлера и передал другую серьезную часть во владение Монтени по условиям Вайсбергского Мира, оставив Зигеру лишь часть былых влияния и территорий. Эриху Зигеру удалось сохранить лишь крохотное княжество. Он уничтожил свои собственные поля, обесплодив почву в стремлении сделать край как можно более бесполезным для кастильцев, которые, естественно, были также не прочь урвать себе кусок. Уловка сработала, но это серьезно ударило по населению, и многие бегут в Водачче, не желая умирать от голода под его владычеством.

Люди: Айзенцы родом из Зигера одни из самых сильных и суровых представителей нации. Их буйный нрав делает их известными повсюду, куда бы они не отправились. Естественно, что люди не слишком радуются их появлению. *Вы не можете брать Преимущество и обязаны взять Недостаток, за который получаете только 5 Очков Героя.*

1-4 Вы бесплатно получаете Преимущество Большой (Large).

5-8 Вы бесплатно получаете Преимущество Стойкость (Toughness)

9-0 Вы бесплатно получаете Преимущество Джек Дурная Погода (Foul Weather Jack)

Города

Города Зигера основательны и практичны. Здания в них имеют грубые некрасивые очертания, но стены крайне высоки и надежны. Капитанам, швартующимся в местных портах, может показаться, что судьба занесла их в Эль Морро.

Штальфорт

Население: 25 000

Город Штальфорт это одна из самых мощных крепостей в мире за пределами Кастилии. Каменщики тщательно вытесали его фундамент на вершине неприступной горы, проложив узкую дорогу ко входу в город, перекрытую множеством ворот. Захватчикам приходилось штурмовать одни

10. *Рынок* – Жители Штальфорта могут приобрести пищу и прочие необходимые предметы на рынке. Несколько гвардейцев Сжатых Кулаков патрулируют территорию, вооруженные мечами и пистолетами, так что воры стараются действовать быстро.

11. *Бойни* – Скот забивают и готовят к продаже в этом здании, распространяющем по окрестностям своеобразный запах. Владелец боен – лысый здоровяк по имени Отто. Несмотря на грубость и неприветливость, Отто ведет дела ловко и осмотрительно.

12. *Поля* – Хоть и неспособные прокормить все население города, эти поля способны замедлить опустошение городских складов в случае осады.

13. *Фермерские конюшни* – В этих конюшнях содержатся лошади для плуга и мулы для мельницы. Старик по имени Корнелиус управляет конюшнями и относится к животным с любовью и вниманием.

14. *Зернохранилища* – Большие объемы зерна хранятся в этом здании, а также здесь обитает десять кошек. Не считая изредка достающегося от Корнелиуса (см. №13) блюдца молока, кошки живут исключительно мышиной охотой.

15. *Мельница* – Эта древняя мельница мелет зерно в муку для города. Два мула из фермерских конюшен (см. №13) крутят огромное колесо в центре мельницы. Владелица мельницы, старуха по имени Астрид, постоянно стегает мулов, пытаясь заставить их работать быстрее, от чего часто случаются громкие скандалы с Корнелиусом.

16. *Загоны скота* – Свиньи и куры содержатся в этих загонах. Свиней обычно забивают, а кур разводят ради яиц. Юноша по имени Петер ухаживает за скотиной, а вместе с ним этим вынужденно занимается «помощник» по имени Мигель Солдано де Аседо (см. описание Мигеля во главе 2 для большей информации). Если Мигель увидит любых кастильцев, он попытается отправить через них письмо домой.

17. *Бедный район* – Здесь обитает большинство городских шахтеров и фермеров. Шахтеры живут чуть лучше, но времена сейчас непростые и цены высоки.

18. *Казармы Сжатых Кулаков* – Городские гвардейцы живут в этих казармах и обычно их можно найти именно здесь играющими в кости, если конечно они не напиваются в тавернах.

19. *Игорные дома и таверны* – Особо любимые Сжатыми Кулаками, эти местечки предоставляют хорошее пиво, необычные формы азартных игр вроде крысиных бегов и множество утомленных девушек.

20. *Обеденный зал* – Сжатые Кулаки питаются здесь, если не могут добыть ничего лучше. Еда здесь съедобна, но и только.

21. *Амфитеатр* – Изначально созданный чтобы развлекать людей Зигера, амфитеатр снискал популярность у всех людей Штальфорта. Актеры обычно разыгрывают непритязательные непристойные комедии и фарсы, обычно написанные руководителем труппы – красивой, но вульгарной женщиной по имени Эвелина. Вход два цента.

22. *Лестница на стену* – Вооруженные гвардейцы Сжатых Кулаков постоянно охраняют лестницу. Это единственный нормальный путь спуститься или подняться на внешнюю стену.

23. *Внешняя стена* – Внешняя стена примерно шестьдесят футов в высоту и двадцать в ширину. Здесь постоянно ходит патруль из пяти человек, каждый из которых вооружен мечом, парой пистолетов и мушкетом.

24. *Дуэльный круг* – За пределами этого круга дуэли в Штальфорте запрещены, в том числе и для членов гильдии фехтовальщиков. Здесь кто угодно может вызвать на дуэль кого угодно. Возможны только поединки до смерти. Зигер считает, что это уменьшает количество дуэлей, поскольку большинство людей не готово ставить свою жизнь на кон ради каких-то мелких вопросов чести.

26. *Цитадель Зигера* – Зигер способен держаться в своей цитадели до шести месяцев, даже если остальной город падет. Здесь есть водохранилище, богатые склады в подвале, танцевальный зал на первом этаже (используется редко) и личные покои наверху. Слуги содержат голубятню на крыше, чтобы держать связь с внешним миром.

Штарке

Население: 50 000

Штарке портовый город, процветание и само существование которого зависит от Торговой Реки. Как результат, порт – самая оживленная часть города, где моряки и рабочие суетятся до поздней ночи. *Вассеркампф*, разновидность публичных боев, стал весьма популярен как предмет ставок для матросов и появляющихся здесь айзенских дворян. Два человека опускаются по бедра в воду и там стараются победить друг друга любыми доступными способами (в том числе и пытаясь утопить). Бой заканчивается, когда один из бойцов сдается или оказывается избит до потери сознания.

В терминах игровой системы Седьмого Моря, это поединок без оружия в мелкой воде. Это означает использование Равновесия в качестве защитного Навыка и броски Мощь + Равновесие для активной защиты. Если одному из них удастся успешно провести Захват (см. Умение Борьба в

«Справочнике игрока»), жертва Захвата считается находящейся под водой, пока не освободится. Из-за серьезного напряжения в бою, человек захваченный подобным образом может задерживать дыхание только на количество раундов равное его Стойкости. После этого он теряет один ранг в Стойкости каждые три фазы пока его голова находится под водой и теряет сознание, когда Стойкость достигает нуля.

Помимо вассеркампфа, Штарке широко прославила еще одна деталь – местное пиво. В тавернах здесь продают густое темное пиво, достаточно крепкое, чтобы уложить самого стойкого выпивоху прямым под стол. Самый популярный сорт известен как «дас Бархен» или «Медвежонок». Городские стражники не особо церемонятся с набравшимися буянами. Они обычно утихомиривают бражников двуручными дубинами (Тяжелое Оружие) и бросают их в грязные камеры – проспаться. Тех, кто не умирает от такого обращения, выпускают, как только они становятся способны держаться на ногах.

Штутзунг

Население: 40 000

До того, как Зигер обратился к своей тактике жесткой руки, Штутзунг был богатым торговым городом, где каждый мог найти себе развлечение по вкусу. Однако после создания мёрдербанде люди айзенфюрста захватили город, терроризируя жителей и арестовывая преступников, которых не могли подчинить. Ужас поселился в городе, моряки с проходящих судов почуяли это и корабли начали избегать заходить в доки Штутзунга. Через некоторое время незнакомец в плаще, назвавшийся Вахтэром, обуздал мёрдербанде, но недавно они сумели поймать его, используя в качестве наживки дженни, которой специально заплатили за это. Вахтэр явился защитить ее от «нападавших», а они задавили его числом. Плащ был сорван, Вахтэром оказался сын мэра, Ханс Йост, пытавшийся делать то, на что не решался его отец – защищать город. Сейчас он по-прежнему в плену у мёрдербанде, его планируют повесить в течение месяца. Барбара Райнер, та самая дженни, что помогла схватить его, исчезла как только услышала эту новость.



Другие интересные места

Парадоксально, но территории, некогда игравшие важную роль в культуре Зигера, больше не являются частью Зигера. Сейчас они принадлежат Фишлеру и Монтени, от чего серьезно пострадали могущество и богатство княжества. Эрих Зигер и его подданные предпринимают отчаянные попытки избежать поглощения другим княжеством или государством.

Шварцвальд

Взаимоотношения Зигера с Черным Лесом сильно отличаются от таковых в Фишлере. Пока Фишлер защищается от Леса, Зигер старается использовать его в своей оборонной стратегии. Например, он посылает своих людей надрезать кору чернорева на окраинах Леса, чтобы получить сок, который потом кипятится для получения сиропа высокой концентрации и помещается в воощенные контейнеры. Потом кто-то из людей Зигера с таким контейнером навещает вражеских солдат. Прокравшись в лагерь сразу после заката, он зашвыривает контейнер поближе к центру и сбегает в ночь. Позже лесные твари чувят запах сока и приходят в лагерь, убивая всех, кого найдут.

Вдобавок к этой бесчестной тактике, Зигер, как поговаривают, ловит в Шварцвальде отдельных существ и использует их для охраны некоторых участков своей цитадели в Штальфорте.

Утраченные территории Зигера

До создания Фишлера и подписания Вайсбергского Мира, Зигер простирался на север до южного берега Зюдлахе и на запад, захватывая лес Локхорн на другой стороне Вайсбергских гор. Эрих Зигер неохотно принял решение императора о создании Фишлера. Тем не менее, исторические прецеденты были на стороне Райфенштаталя. Однако, когда император капитулировал перед иностранными силами и передал земли Зигера им в качестве контрибуций, терпение барона лопнуло. Понимая, что не сумеет защищать земли на другой стороне Вайсбергских гор, он смирился с потерей и отступил на более выгодные для обороны позиции. Этот обман доверия сделал Зигер тем политически замкнутым в себе кёнигрейхом, которым он является сегодня.

Еще один интересный факт – отвод войск Зигера от Вайсбергов оставил горные деревни без какой-либо власти. Когда монтенцы заявляли права на новые земли, они были куда более заинтересованы в источнике нового строевого леса для флота, чем в крохотных деревушках на вершинах гор. В результате люди там оказались предоставлены сами себе, далекие от любой политики, и начали называть себя *митте* или «живущие посередине». Пока они еще помнят о своих айзенских корнях. Если изоляция продлится дальше, со временем это может измениться.

Местные обычаи и проблемы

За минувшие годы Зигер подвергся серьезным культурным потрясениям. Айзенфюрст запустил несколько невероятных общественных проектов для перестройки княжества и набрал в свое подчинение солдат-головорезов для устрашения врагов, чтобы таким образом выиграть время на воплощение этих проектов. Естественно, частенько эти люди проявляют ужасную жестокость по отношению к народу, который должны защищать. В результате крестьяне покидают княжество, в поисках мест получше, от чего происходит еще больше беспорядков.

Эмиграция

Зигер испытывает серьезные трудности из-за того, что его подданные переселяются на юг, в Водачке. Он пытается удержать их в своих землях лестью, подкупом и даже угрозами, но ничего не помогает. Если положение не изменится в скором времени, может оказаться, что Зигер завершит свои восстановительные проекты только для того, чтобы править пустым княжеством.

Мёрдербанде

Понимая, что никогда не сумеет удержать княжество силами того количества солдат, которыми располагает, Зигер отбирает самых мерзких и развращенных людей в свою гвардию, после чего провоцирует мелких дворян на конфликт и спускает головорезов на плохо подготовленные войска этого человека. Люди Зигера страшно издеваются над своими жертвами прежде чем убить, немногим же они дают сбежать, чтобы те разнесли рассказы про «отряды чудовищ» Зигера. Таким образом, уменьшая количество своих врагов,

Зигер также поддерживает репутацию крайне опасного человека, с которым лучше не ссориться. Когда-нибудь остальные айзенфюрсты заглянут за эту маску и поймут, сколь слаба его позиция, но пока они покупаются на эту уловку.

Общественные работы

Когда крестьяне не заняты выращиванием урожая, Эрих Зигер отправляет их сгребать бесплодную землю с полей и заменять ее илом, добытым со дна реки. Затем полученную почву удобряют и оставляют на год, прежде чем сеять. Хотя это и не вернет краю изначальной плодородности, но помогает создать минимально необходимые поля для выращивания зерна.

Армия и организация

Эрих Зигер рациональный и беспощадный правитель. Он лично занимается многими государственными делами, но, в отличие от Фаунер Пёзен, имеет некоторые навыки и в передаче полномочий. Он содержит группу из десяти советников, которые присматривают за всем, на что Зигер не желает тратить свое время.

Зигер может собрать небольшую армию в 20 000 человек. Однако он доказал свою готовность принести в жертву свои поля, свои войска и даже самого себя – если потребуется – чтобы остановить неприятеля. Это делает его армию гораздо опаснее, чем может показаться на первый взгляд, и другие айзенфюрсты это понимают.

Више

«Удержаться»

Герб: Два человека тянущих в стороны цепь, которая сковывает их вместе.

Регалия: Прекрасной работы мечевая перевязь с накладками и ножнами из драхенайзена. Ножны выполнены в форме драхенова хвоста, а кожаные части пояса сделаны из дубленой кожи драхена. Ножны ярко сияют

даже при неярком освещении и покрыто искусно выполненными чешуйками. Вручая эту перевязь семейству фон Више, Император сказал: «Мне это больше не нужно. Твое красноречие прочно свяжет мои войска со мной. Если они позабудут свои обязанности, напомни им о клятвах, которые они дали и об их долге перед страной и императором». В скорости после того как Райнхард фон Више впал в оцепенение, перевязь пропала со своего места в его замке. Было предпринято несколько вялых попыток отыскать ее, но регалия до сих пор остается утерянной.

Краткий обзор: Ни одна часть Айзена не пострадала от Войны Креста более, чем Више. Целые города исчезали за одну ночь, когда армии пересекали страну туда и обратно. Поля были выжжены и засолены, а люди посходили с ума от отчаяния. Сам айзенфюрст Райнхард фон Више потерял свою семью в войне и с тех пор не говорит ни слова. Из всех княжеств Айзена, Више наиболее напоминает руины.

Люди: Население Више наиболее пострадало в Войне Креста. Почти каждый из них имеет незажившую рану в памяти, и даже у тех, кто не получал никаких ранений, есть как минимум один из близких, пострадавший в войне. Что еще хуже, многие из них потеряли свои сбережения, будучи ограблены солдатами и мародерами. *Вы не получаете стартового дохода и ваш ежемесячный доход уменьшен на 25%.*

1-4 Вы бесплатно получаете 3-х очковое Прошлые Осиротелый (Orphaned)

5-8 Вы бесплатно получаете 3-х очковое Прошлые Потерянная Любовь (Lost Love)

9-0 Вы бесплатно получаете 3-х очковое Прошлые Связь с вайзеном (Waisen Dependent)

Города

Большинство городов и деревень Више были обращены в груды щебня или нечто не слишком отличающееся. Около половины из них полностью покинуты жителями, уступившим место чему-то куда менее дружелюбному.

Зигсбург

Население: 10 000

Зигсбург часто с горькой насмешкой называют «живой руиной». Хотя около половины города лежит в развалинах, население пока не уходит. Поскольку княжество охвачено экономическим упадком, никто не в состоянии перестраивать разрушенные части города, а большинство не в состоянии уйти. Таким образом, здесь можно увидеть семьи, живущие за полуразрушенными стенами или под остатками арок. Стража имеет приказ регулярно обходить город, чтобы не дать гулям (и более опасным существам) пожирать слабых и голодных. Мысль о гулях держит в страхе горожан, страшщихся за себя и своих детей. Многие слабые жители города предпочли самоубийства риску быть съеденными живьем. Сейчас княжеством посланы гонцы на поиски любых вооруженных бойцов. К сожалению, пока город не в состоянии заплатить за их услуги, и помощь не приходит.

Другие интересные места

Последняя надежда на восстановление экономики лежит в горах на западе, где расположены некогда процветавшие золоторудные шахты. Сегодня народ Више обладает только разоренными полями в качестве средств существования.

Разоренные поля

Поля Више были вытоптаны армиями, сожжены и перепаханы ядрами артиллерии, так что теперь они не смогут приносить урожай еще долгие годы. Жители Више постоянно страдают от голода. Голодные люди часто выбираются на поля и роются в земле в поисках хотя бы крохотных кусочков пищи, тогда как скоту приходится преодолевать огромные расстояния, чтобы отыскать пропитание. Местные хищники пользуются этим, похищая множество коров и овец.

Вайсбергские горы

В этих горах некогда находились несколько железорудных и золоторудных шахт, обеспечивавших богатство Више. Эти шахты истощились несколько лет назад и попытки отыскать новые жилы оказались безуспешны, так что экспедиции были прекращены. Вайсбергский Мир был заключен здесь, в скромном лагере рядом с перева-

Группы вайзенов

Монтенец, пишущий под псевдонимом Морис дю Пе побывал в Више. Он так описал свои впечатления: «В Айзене я оказался среди ходячих мертвецов, людей называемых «лишенцами» или *вайзенами*. Я сомневался, чтобы кто-то из них замечал мое присутствие. Собственно, я даже слегка сомневался в том, что они все еще люди. Они медленно ковыляли мимо, грязь и какие-то ошметки коркой застыли на их телах. А их глаза... Даже в глазах кошки можно найти тень мысли, какой-то хитрости. Но не в этих глазах. Если вы подойдете к одному из них, сядете рядом и заглянете в глаза, то, как и я, будете готовы поклясться Теусом и родной страной, что несчастное создание уже мертво, и милосерднее будет добить его. Один раз я видел среди них маленькую девочку, очень похожую на мою собственную дочь. Она выглядела так же ужасно, как и остальные. Все что я мог, это постараться не сойти с ума от скорби, пока пытаюсь поймать ее взгляд, надеясь вырвать ее из забвения, в котором она нашла себе укрытие. В конце концов, я ничего не мог сделать для нее. Война, мой дорогой читатель, это не путешествие в бездну, как многие утверждают. Напротив, война приводит бездну прямо сюда, на Тейю. Я знаю это, потому что видел подтверждение тому на лице этой несчастной девочки. В ее застывших глазах, взгляд которых преследует меня каждый вечер, когда я укладываю свою дочь спать».

Вайзены встречаются по всему Айзену, от крупнейших городов до самых бесплодных пустошей. В Више обитают несколько групп, которые бродят по территориям подобно стадам скота и подбьдают все, что могут отыскать на своем пути. Известно, почему они сбиваются в группы, но если один вайзен находит другого, они начинают бродить вместе — обычно они ходят кругами и их пути никуда не ведут.

Пытаясь использовать магию для помощи вайzenам, сострадательная ведьма судьбы однажды отправилась к ним, надеясь управлять их нитями, чтобы добиться эффекта исцеления. Через несколько недель она начала бормотать: «Они сломанные куклы. Куклы без нитей», снова и снова. Еще через неделю ее обнаружили ковыляющей в группе других вайзенов.

лом, известным как Золотой Рубеж. Местные легенды гласят, что призрак императора Райфеншталя появляется в этом лагере.

Местные обычаи и проблемы

Война Креста оставила ужасные шрамы, а может и вовсе уничтожила местную культуру. Местные обычаи сейчас отражают скорбь и печаль, поскольку это все, что осталось у населения Више.

Скорбь

Необычная традиция, связанная со скорбью, возникла в Више. Плачущие собирают все свои слезинки. Когда слез становится слишком много, чтобы удержать их в руке, они издают вопль полный гнева и ненависти к миру и швыряют слезы так далеко от себя, как могут. Если это не помогает прекратить плач, они начинают все с начала.

Армия и организация

Регент Райнхарда фон Више, Гизелла Хильда Инзельхофер, наняла несколько клерков для управления княжеством. Они ставят имя Райнхарда на все документы, которые этого требуют и предотвращают княжество от полного обращения в руины. Тем, кто желает встретиться с Райнхардом лично, говорят что он болен и никого не принимает.

Армия Више висит на волоске. 5 000 солдат и гвардейцев продолжают получать жалование, размеры которого уже не слишком удовлетворяют их. Никто не знает, что произошло с деньгами в казне, а налоги в этом году были далеки от ожидаемого уровня. Скоро Више может оказаться совсем без защиты.



На протяжении последних нескольких лет Айзену пришлось пересмотреть свои культурные ценности. Многие старинные традиции были отвергнуты как непрактичные, но в то же время люди

крепко держатся за оставшиеся, в надежде что это поможет Айзену оставаться единой нацией в душе, если не по сути.

Влияние драхенайзена

Существование драхенайзена является важным аспектом в развитии нации. Айзену принадлежат лучшие оружие и доспехи, из тех, что можно найти на Тейе, и именно айзенцы достигли немыслимых вершин инженерного мастерства, грамотно используя небольшие количества драхенайзена в стратегически важных точках. И даже простое изучение этого необычного металла привело Айзен к огромным прорывам в металлургии. Итак, какое же влияние этот аспект оказывает на айзенцев?

Социальное влияние

Именно из-за существования драхенайзена айзенцы так гордятся своим прошлым и столь высокомерно и пренебрежительно относятся к волшебству. Ведь их «магия» исходит из их собственных рук – они не просят о ней, а берут сами. К тому же, это делает их скрытными во всем, что касается внутренней жизни их народа и весьма недоверчивыми к чужеземцам. Любой иностранец может оказаться шпионом, выискивающим их главный секрет. Наконец, именно драхенайзен придает айзенским солдатам уверенность в своих силах – порой даже излишнюю, ведущую к самонадеянности. Когда клинки и пули отскакивают от человека, не причиняя ему вреда, он начинает забывать о необходимости защищаться и бросает все свои силы в решительную атаку. И это может оказаться смертельно опасным, особенно если смекалистый противник сумеет заманить облаченного в доспех из драхенайзена воина на скалистый обрыв или прямо на пушки. Ведь такая простая вещь как отравленный клинок может убить человека, несмотря на его «неуязвимый» доспех, но айзенцы порой просто забывают об этом...

Физические свойства драхенайзена

У драхенайзена существует две формы – ковкая и пластичная, в которой он добывается и чрезвычайно прочная – в которую он затем переплавляется. В обеих формах плотность драхенайзена примерно равняется плотности пробки (15 фунтов на кубический фут), а температура плавления

составляет 5500 градусов по Фаренгейту (чуть больше 3000 градусов по Цельсию, что в два раза выше температуры плавления железа). В «мягком» состоянии драхенайзен можно растягивать в проволоку и формовать как золото. Однако, благодаря тайным техникам Нибелунгов, после «закрепления» драхенайзен становится твердым настолько, что может поцарапать алмаз.

Дворянство

Помимо воздействия оказываемого на национальные черты характера, драхенайзен напрямую влияет на статус айзенской знати. Все притязания дворян опираются на обладание заветным металлом — это правило не касалось лишь самого императора (чья сила и власть существовали еще до открытия драхенайзена). Владение рудником автоматически делает вас айзенфюрстом, и если вдруг будет найден новый рудник — нашедший его по праву станет равен любому из князей. Права на владение рудниками завязаны на семейное наследование, более чем наследование замков и земель где-либо еще на Тейе. Любой, кто задумает устроить заговор против айзенфюрста, для начала должен завладеть его рудником, что является практически невыполнимой задачей, требующей одновременно одобрения и императора, и айзенских судов. (Однако, при нынешнем состоянии страны, устроить государственный переворот гораздо проще...)

Власть мелких баронов и герцогов, находящихся под айзенфюрстом, также зависит от драхенайзена, хоть и в гораздо меньшей мере. У каждого дворянского рода в Айзене должен быть хотя бы кусочек драхенайзена, для подтверждения законности статуса. Большинство родов получили фамильное оружие или доспех в дар от своего айзенфюрста, в знак того, что он признает их частью правящего класса. Лишь основатели немногих семей добыли его самостоятельно, выполнив задания нибелунгов, но по большей части и они обязаны статусом своим сюзеренам.

Как и сами рудники, оружие и доспехи из драхенайзена стали символом дворянства — более важным, чем земли или любые другие признаки власти. Отцы передают их сыновьям перед смертью, и любой, кто позволит себе усомниться в статусе дворянина, будут утихомирен чис-

тейшим блеском клинка. Наиболее влиятельные дворяне — контролирующие крупные части княжеств — обладают несколькими изделиями из драхенайзена, в то время как самые мелкие могут довольствоваться лишь одной латной перчаткой. Но у каждого из них без исключения найдется хотя бы небольшой кусочек для подтверждения собственного статуса.

Все просто: те, у кого есть драхенайзен — дворяне. А это значит, что семья, потерявшая свою реликвию, заслуживает того, чтобы лишиться всего, что у нее есть.

Однако Война Креста осложнила эту простую систему. После гибели многих дворян их фамильные реликвии оказались брошены на произвол судьбы; оружие из драхенайзена было оставлено на полях сражений на поживу мародерам. Со смертью императора суды повергнуты в смещение, поэтому сейчас вопросы по возврату утраченных реликвий крайне сложно урегулировать. Все чаще оружие из драхенайзена можно увидеть в руках обычных головорезов, в то время как странствующие дворяне все еще цепляются за свое оружие, растеряв все земли и прочие атрибуты статуса. Порой очень трудно отличить одних от других. В то время как айзенфюрстов этот хаос ещё не затронул (в конце концов, тяжело утащить целый рудник) остальная айзенская знать постепенно теряет то, что определяло их силу и власть с самого зарождения нации. Последствия будут ощущаться еще столетиями.

Нибелунги

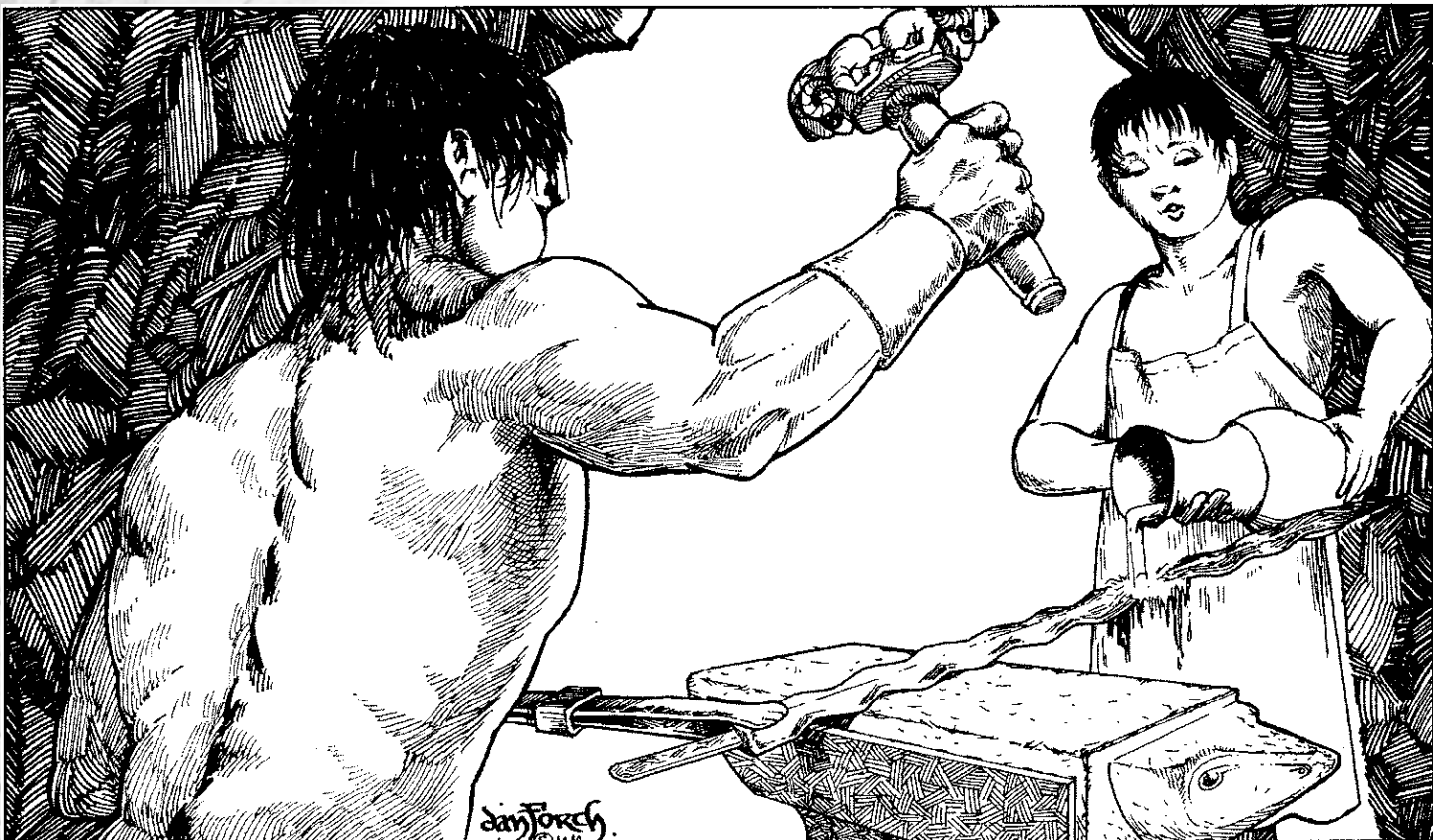
Власть драхенайзена исходит не только из невероятной прочности, но и из его редкости и сложности замены в случае утраты. Ведь только ограниченный круг людей хранит секретковки драхенайзена. Они принадлежат к старинному ордену кузнецов, называемых нибелунгами — ордену настолько же таинственному, насколько и реальному. Никто не знает, откуда нибелунги обучились своему мастерству, как они открыли, что изначально мягкий драхенайзен может быть превращен в металл, который практически невозможно сломать. Члены ордена ревностно охраняют свои секреты и никогда не позволяют посторонним прикоснуться к их тайному знанию. Они — единственный источник власти драхенайзена.

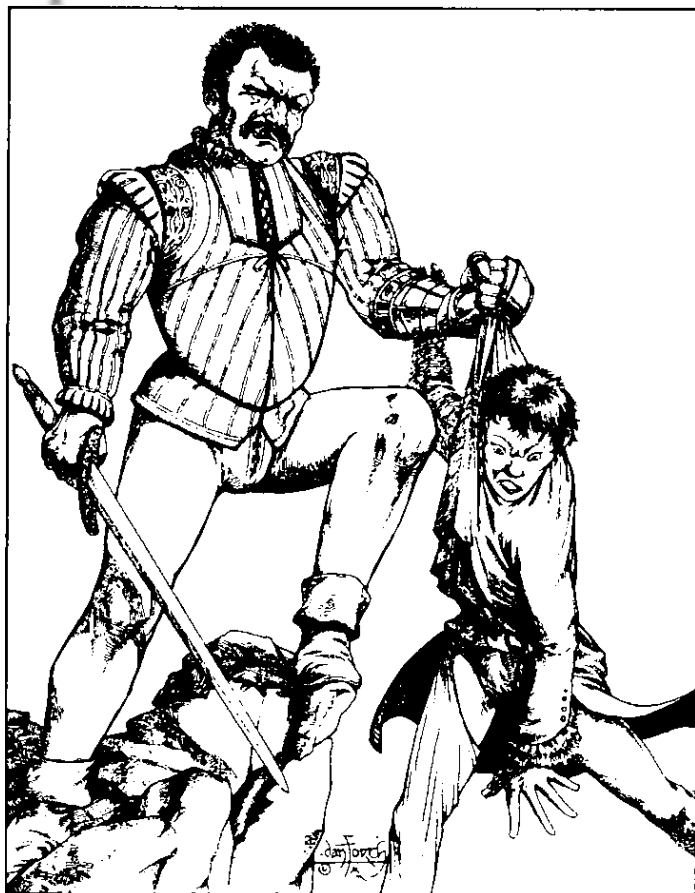
Легенды Айзена описывают нибелунгов близкими по облику к богам. Они рисуют их собирающимися высоко в горах Хайнцля и распеваящими непонятные магические заклинания вокруг огромных костров. Многие истории повествуют о почтительном и осторожном айзенце, который приходит к ним, чтобы просить о даре. Взамен за небольшой предмет из драхенайзена нибелунги обычно просят совершить что-то связанное с большим риском и требующее отваги. Например, одному просителю они поручили принести им розу из сада Королевы сидов, другому – украсть мужество у великого воина. Они всегда выполняют свои обещания, и по праву награждают тех, кто доказал, что достоин обладать драхенайзеном.

В наши дни они утратили часть мистических слухов, витающих вокруг них. Они вовсе не боги и не владеют никакой реальной магией. Но их секреты остаются такими же недоступными, как и раньше, и люди Айзена продолжают относиться к ним с тихим благоговением. Нибелунги собираются в укрытых обособленных местах – на вершинах гор, в глубоких лощинах, лесных полянах – чтобы совершенствовать свое искусство вдали

от надоедливых взглядов соотечественников. Все айзенфюрсты знают, как связаться с нибелунгами (или, на худой конец, где их можно чаще всего отыскать), и снабжают их сырьем для работы, но ни у одного из них нет реальной власти над кузнецами. Нибелунги придерживаются собственных законов, и никто не оспаривает их. В конце концов – именно они источник власти айзенфюрстов, и никто не хочет их рассердить.

Стать одним из нибелунгов очень нелегко; мало просто захотеть этого, к тому же тем, кто приходит к ним с подобными просьбами, они обычно отказывают. Своих преемников они отбирают очень тщательно, открываясь лишь юным подмастерьям кузнецов и детям, подающим наибольшие надежды. Они никого не принуждают присоединяться к ним, но тот, кто откажется от предложения, уже никогда не получит второго шанса. Наставники уводят своих учеников на юг Драхенберген, где в скрытом от чужих взоров месте пройдут годы их обучения. После того как ученики пройдут все испытания и поклянутся хранить в тайне секреты, которые узнали, каждый из них должен выковать для себя кузнечный молот – символ ордена и окончательное доказательство своего мастерства.





Обязанности нибелунгов по большей части заключаются в том, чтобы собираться в назначенное время, практиковаться в своем тщательно охраняемом мастерстве и исполнять священный долг, обрабатывая руду для Айзена. Как гласят легенды, нибелунги всегда требуют услугу, перед тем, как дать кому-либо изделие из драхенайзена. Таким образом, они удостоверяются, что только самые сильные и смелые получают их дары. Лишь айзенфюрсты могут обратиться к ним с просьбой о предметах из драхенайзена без подобных церемоний, так как снабжают нибелунгов сырьем. Однако и им не стоит давить на таинственных кузнецов сверх меры – слишком жадный айзенфюрст в один прекрасный момент может обнаружить, что его бесценный рудник не приносит больше ни грамма драхенайзена и стал бесполезен...

Когда они не распевают магические заклинания вокруг огромных костров или не работают над созданием очередного доспеха или оружия, большинство нибелунгов ведут тихую, уединенную жизнь. Они обитают в обособленных хижинах, носят грубую крестьянскую одежду и очень

редко посещают города. Прохожие чаще всего путают их с лесорубами или отшельниками, не осознавая всей власти, что скрывается за простой внешностью. Нибелунги прячут свои молоты и никогда не говорят о своих истинных занятиях. Порой некоторые из них оставляют свои дома и путешествуют по стране, оставляя свои дары тем, кого посчитают достойными этого. Но ни один из них никогда не забывает о том, кем он является на самом деле, и все они посвящают свою жизнь поддержанию силы Айзена. Несмотря на политический хаос вокруг них, нибелунги остаются сердцем мощи своей нации – и будут оставаться им еще долго после того, как погибнет очередной император.

Практическое влияние

Изделия из драхенайзена имеют несколько преимуществ перед выкованными из прочих металлов. Во-первых, они обладают высокой прочностью. Чтобы сломать меч из драхенайзена, надо затратить в два раза больше сил, чем на сопоставимый с ним стальной меч. Во-вторых, оружие и доспехи из драхенайзена чрезвычайно легкие (полный доспех весит меньше пяти фунтов (около 2 кг)). Существуют достоверные свидетельства случаев, когда воины в полном облачении доплывали до кораблей, чтобы забраться на борт. Чтобы придать ему достаточный вес, оружие из драхенайзена обычно утяжеляют свинцом, золотом или железом. Также клинок из драхенайзена выходит более тонким, чем из остальных металлов, и никогда не тупится. Без обработки драхенайзен мягок и податлив, и лишь во власти нибелунгов наделять его легендарной силой.

Так почему же драхенайзен еще не разошелся по всему миру? В основном из-за его крайне ограниченных запасов. Всего существует менее тысячи полных комплектов доспехов, и большинство из них за прошедшие годы были разобраны на части. Именно потому, что драхенайзен так редок и труднодоступен, айзенцы придерживаются охранительной позиции касательно предметов из него. И хотя за годы часть из них все же была вывезена из страны, большинство воров на собственной шкуре ощутили, насколько опасно злить самых смертоносных бойцов в мире.

Искусство

Пусть айзенское искусство скудно и однообразно по сравнению с искусством Монтени или Водаче, оно раскрывает многое о внутреннем мире народа. Большая часть искусства по своей сути религиозна и отображает спокойные мирные сцены. Кажется, оно показывает мир таким, каким бы люди хотели его видеть, а не таким, какой он есть на самом деле.

Живопись

Хотя изобразительное искусство не столь популярно как опера, оно все равно занимает значительное место среди прочих видов искусств в Айзене. Большинство картин посвящено пасторальным сюжетам, имеющим так мало отношения к войне и насилию. Хотя, совсем недавно, художница по имени Иоганна Хун стала известной, благодаря своей картине "Фельдмаршал Лицемерия" – аллегорическому отображению Войны Креста. На этой картине изображена ухмыляющаяся смерть в полном военном облачении, держащая по мечу в каждой руке. Старинный замысловатый клинок в левой руке, является воплощением ватичинской церкви, новая элегантная рапира в правой – представляет протестантское движение. Однако оба клинка в огромных количествах истребляют невинных крестьян. Художница была отлучена от церкви, но на ее популярности это практически не сказалось.

Скульптурное и ювелирное искусства.

Айзенская скульптура в основном религиозна и изображает бюсты пророков, иерофантов, святых и других значимых религиозных фигур. Многие солдаты носят *хайлиген* – маленький медальон, посвященный памяти знаменитого воина. Эти медальоны носят в надежде на то, что воин, чей символ изображен на нем, похлопочет перед Тесусом за того, кто его носит, и поможет предотвратить раннюю смерть на поле боя.

На хайлигене встречаются символы Штефана Первого (драхен), Готтшалка Первого (Крест Пророков), Вайсса Великого (мужчина в короне из звезд), Райфеншталя (молот), Штаусса (летающий ястреб), Стефано Вульфа (волк) и Гитля (лис). Есть и другие символы, но эти – самые распространенные.

Также, кроме этих религиозных амулетов, в Айзене пользуется популярностью и другие медальоны – «свет возлюбленных». Применяя несложные стеклодувные приемы, скульптор создает крошечные янтарные пузырьки, которые словно светятся изнутри в темноте. Эти пузырьки стали распространенным подарком среди влюбленных, которые по возможности даже создают их своими руками.

Опера

Опера – самый популярный в Айзене вид искусства. Драматичные истории о героизме и предательстве вызывают сильные эмоции и отклики в сердцах зрителей. Одна из наиболее популярных айзенских опер «Песнь Нибелунгов» описывает попытки юноши завоевать сердце возлюбленной. Она говорит ему, что сможет полюбить только дворянина, и юноша отправляется к Нибелунгам умолять их во имя любви дать ему меч из драхенайзена, чтобы он смог взять в жены гордую красавицу. Нибелунги, как водится, посылают молодого человека выполнить три опасных задания, прежде чем он сможет получить то, зачем пришел. Сначала он приносит им камень со дна озера Зудлахе, затем крадет ножницы у Шатенмана, и напоследок – убивает древнего зловещего драхена. Выполнив все, что ему было поручено, он получает свой меч и женится на своей любимой.

Литература

Последние несколько веков в айзенской литературе превалируют героические саги. Истории о святом Грегоре и прочих, кто встречал непреодолимые трудности с отвагой и решительностью – лучшая пища для айзенских умов. Возможно самый знаменитый автор из писавших в этом жанре, Рихтер Мастхофф, был незаслуженно осужден и брошен в тюрьму около трехсот лет назад. За двадцать лет до смерти в тюрьме он написал больше пятидесяти книг и многие из них сегодня считаются классическими. Как это ни странно, но Рихтер просто использовал свои рукописи, чтобы тайно передавать зашифрованные сообщения жене. С помощью этих сообщений, пребывая в заточении, он смог организовать тщательно продуманное крестьянское восстание. И именно благодаря его удаленному руководству, барон, бросивший его в тюрьму, был свергнут.

К несчастью, барон успел приказать убить всех, кто томился в его подземельях, включая Рихтера. Три рукописи не найдены до сих пор и, если когда-то проявятся, смогут быть проданы коллекционерам за целое состояние.

Возникновение более нового направления в литературе повлекла за собой книга под названием «Рудокоп из Хайнцля». Она, возможно, представляет совершенно новую для Айзена философию, в которой для того, чтобы одержать победу, одних лишь отваги и героизма уже недостаточно. В этой книге рудокоп из Хайнцля оказывается в ловушке из-за обвала в шахте, и медленно задыхается под землей. Когда же Смерть приходит чтобы забрать его, шахтер начинает приводить ей изощренные аргументы, утверждая, что Смерть не имеет права обрывать его жизнь подобным образом – по своему произвольному желанию. Доводы занимают 65 страниц и приписывают все цитаты из Книги Пророков вымышленной матери героя. В конце книги Смерть соглашается, что доводы рудокопа неоспоримы и у нее в самом деле нет никаких прав прерывать его жизнь. Произнеся это, Смерть все равно убивает его, на чем книга и заканчивается.

«Рудокоп» был издан всего несколько лет назад, но уже породил множество подражателей. Все подобные истории делают акцент больше на самой борьбе, чем на ее результате, и на том, что смысл – именно в самом сражении, каким бы тщетным и напрасным оно не оказалось.

Война

С тех пор, как два года назад закончилась Война Креста, способы ведения войн на Тейе особо не изменились. Большие отряды кавалерии и пехоты составляют основу армии, при поддержке ненадежной тяжелой артиллерии. Хотя пушки эффективно используются против плотно построенных отрядов, по-настоящему они гремят во время осад, потому что могут разнести в пыль даже самые толстые стены.

Пехота

Обычно пехота это «пики и порох», то есть – сводные отряды пикинеров и мушкетеров. Пикинеры сдерживают напор противника, а мушкетеры в это время осыпают врага залпами смерто-

носных выстрелов. Менее распространенный вид пехотных войск – *дoppelзольднер*, уникален для Айзена. Эти солдаты, вооруженные *цвайхандерами* – двуручными мечами, атакуют строй пикенеров, ударами своих громадных мечей поднимая древки вверх, чтобы их товарищи могли поднырнуть к противнику для рукопашной. От того, что за свою опасную работу они получают жалование вдвое больше обычных солдат, и появилось их название (от *doppelt soviel* – вдвое больше). Также иногда в пехоту входят лучники (в основном авалонские), айзенские арбалетчики и даже вестенманнавьярские берсерки.

Кавалерия

После появления пик и пороха, на долю кавалерии выпадает уже гораздо меньше славы в бою. Более легкие, быстро передвигающиеся всадники, вооруженные арбалетами и копьями, обесценили тяжелую конницу и ее таранные удары. Сейчас маневренные и верткие части ослабляют ряды врага до того, как до них доберется пехота, чтобы начать основной бой. Но несколько отрядов тяжелой кавалерии на Тейе еще сохранились, например Крылатые Курсары Пёзена (см. стр. 36), сочетающие традиционные кавалерийские приемы ведения боя с тактикой террора, для достижения наибольшего эффекта. Еще один отряд – «Vent Conquerant» («Ветер-Завоеватель»), элитный монтенский отряд, тактика которых основывается на их отличных эталонских скакунах, обученных кусать и лягать каждого, кто рискнет подойти слишком близко. Наконец в Уссуре существуют казаки – выдающиеся всадники, владеющие копьем, саблей и луком.

Артиллерия

Несмотря на то, что пушки громоздки и их довольно сложно перемещать, они составляют неотъемлемую часть любой современной армии. Стрельба из них ведется таким образом, чтобы ядра отскакивали от земли в направлении приближающейся пехоты или кавалерии. Снаряды врываются в ряды людей и лошадей, сминая все на своем пути, и эта бойня заставляет замирать от ужаса. По мере приближения войск неприятеля для покрытия более широкого радиуса в ущерб дальнобойности используются картечь. Любой солдат при этом предпочтет оказаться за пушкой, а не перед ней, на пути у снарядов. И не одну ко-

манду канониров настигло ужасное возмездие за кровавый град артиллерийского огня.

Осада

Время квадратных башен и толстых каменных стен осталось далеко позади. Чтобы крепости лучше выполняли свои защитные функции, на современной Тейе обычно применяют такие технологии, как орудийные платформы, земляные стены, стратегически расположенные траншеи и перекрестный артиллерийский огонь.

Орудийные платформы позволяют передвигать пушки на намеченную диспозицию с наименьшими потерями. Вдобавок, благодаря остроугольным стенам снаряды отскакивают в сторону; таким образом, сохраняются в безопасности опытный расчет и ценное орудие.

Нельзя сказать, что земляные стены полностью заменили каменные. Точнее, их можно назвать усовершенствованием существовавших ранее стандартов. Сейчас, вместо того, чтобы тратить огромные количества камня для постройки толстых стен, ставят две тонкие стены – иногда на расстоянии до двадцати футов – и пространство между ними заполняется землей и грязью. Даже пушкам требуется длительное время, чтобы пробить хорошо сделанную земляную стену.

В основе фортификационных стен очень часто лежат покатые траншеи. Идея состоит в том, что наступающим солдатам, упавшим в ров, придется выбираться из него на другую сторону, перед тем, как они смогут добраться до самой стены. Тем временем они становятся отличными целями для снайперов, находящихся на верху стены.

Также, можно сэкономить на постройке массивных стен, эффективно используя перекрестный пушечный огонь. Укрепления строятся на равных интервалах, и там устанавливаются пушки с расчетом, чтобы они могли вести огонь ударяя рядом друг с другом, но друг по другу не попадая. Таким образом, создаются смертельные области с перекрестным огнем между ними и враг, который попытается проскочить мимо, будет разорван в клочья. Армии неприятеля придется остановить общее наступление и для начала захватить как минимум одно укрепление, прежде чем

они смогут продолжить дальнейшее продвижение, как если бы путь им преграждала стена.

Не сказать, чтобы это были все инновации, которые сейчас используется в военном деле, но перечисленные являются наиболее значимыми и часто используемыми.

Отряды наемников

Многие айзенские солдаты переходят из регулярной армии в группы, известные как отряды наемников, в поисках взаимной поддержки и защиты. В отряд наемников обычно входит от пяти до пятидесяти искусных бойцов. Члены одного отряда обычно используют определенный стиль боя, но некоторые предпочитают многообразие и приспособляемость. У всех наемных отрядов обычно есть устав, регулирующий их условия работы и размер оплаты, а также несет в себе ряд инструк-



ций, которым обязаны подчиняться члены отряда. Тех, кто не соблюдает внутренний устав, обычно из отряда изгоняют.

У наемников нет определенных структур подчинения – они различаются от отряда к отряду. Однако у всех есть старший офицер, а у некоторых также есть казначеи, переговорщики, и даже летописцы, ведущие записи о делах отряда. Почти у всех есть свое отличительное знамя, которое легко узнать в бою – это дает отличный повод при будущем найме запросить более высокую цену, так как возможный наниматель уже мог слышать об отряде или видеть его в деле.

Одно из наиболее очевидных преимуществ, которое привлекает людей в наемные отряды – это то, что в бою ты всегда уверен в том, что твою спину прикроют. Однако принадлежность к отряду несет за собой и обязательства – выполнять работу, если на нее было дано согласие и прикрывать остальных членов отряда, когда в беду попали уже они. И сейчас, после войны, опустошившей весь Айзен, отряды подчас – самое близкое, что осталось у многих солдат вместо семьи.

Наука и технология

На счету Айзена мало технологических прорывов за пределами поля боя, но те немногие, что имеются, весьма значительны. Так, именно айзенцы изобрели печатный пресс, навсегда изменивший лицо культуры и религии на Тейе. (Монах из Пёзена Тобиас Фогель создал устройство в 1438 году в попытке распространить Книгу Пророков как можно шире). Тем не менее, подобные инновации редки и зачастую теряются среди более многочисленных изобретений других стран.

С другой стороны, когда дело доходит до способов победы над врагом, айзенцы не уступят никому. Их артиллерия считается лучшей в мире, благодаря непревзойденной мощности (хотя монтенская артиллерия точнее). В области фортификации они уступают лишь кастильцам. Штайн (нынешний Фрайбург), Штальфорт и Инзель считаются величайшими крепостями, созданными руками человека.

Есть также одна область, в которой мастерство айзенцев неоспоримо – металлургия. Исследования драхенайзена привело к множеству попутных открытий, обеспечивших Айзен более твердой сталью, лучшими техниками литья и несравненными ремесленниками. Хотя монтенцы и кастильцы преуспевают в некоторых областях, никто не сравнится в инженерном деле с Айзеном. Когда кто-то желает построить нечто невозможное, он обращается к айзенцу.

Церковь в Айзене

Ватиканики и протестанты делят Айзен примерно пополам. Фрайбург мало нуждается в священниках и религии, но остальные шесть княжеств – плодородная почва для учения Пророков.

Ватиканики

Ватиканики сильны в северном Айзене. Пёзен, Хайльгрунд и Више преимущественно ватиканские княжества. Айзенский кардинал есть даже в Священном Совете, хотя сейчас она пребывает в Монтени в дипломатической миссии к императору. Пожалуй, наиболее необычное развитие в Айзене ватиканизм получил в виде пёзенского ордена монахов-Тобианцев. В остальном, айзенские ватиканики – твердые традиционалисты с долгой историей связи с церковью, которой они гордятся.

Протестанты

Протестанты сильны в южном Айзене. Фишлер, Зигер и Хайнцль преимущественно протестантские княжества. Протестантизм зародился в Айзене и по-прежнему наиболее силен здесь. Специфические верования различаются от княжества к княжеству, но объединяются базовыми протестантским кредо (отсутствие авторитета церкви, общее единение с Теусом и т.д.). Они также включают полуязыческие ритуалы вроде почитания Дедушки Ночи, монахов-матиаситов в Хайнцле и Ярмарки Теней в Фишлере.

Матиас Либер

В «Справочнике игрока» можно найти информацию о движении Протестантов, их организации и особенностях веры. Протестантизм был основан Матиасом Либером, который косвенно обвинил церковь в коррупции, ханжестве и других преступлениях.

Девяносто пять тезисов Либера фокусировались в первую очередь на весьма чувствительном для церкви вопросе – сокрытие информации о колдовстве. Церковь обладала множеством книг, которые могли пролить свет на источник и природу колдовства, но она предпочла (и до сих пор предпочитает) держать их под замком. Либер знал об этом и считал, что церковь подрывает собственное учение, скрывая эти книги от последователей. Вот небольшая часть дебатов между Либером и кардиналом Томасом Чандлером на конференции в Кастилии:

Чандлер: Вашими тезисами вы словно бы обвиняете церковь в ереси, брат Либер. Таковы были ваши намерения при написании этих слов?

Либер: Нет, Ваше Высокопреосвященство. Я лишь привлекал внимание к тому, что счел ошибкой со стороны церкви.

Ч: Ошибкой? Как так?

Л: Как могут наши последователи самосовершенствоваться, если мы отказываем им в сведениях? Мы сказали, что обучение и знание – путь к обретению Теуса. Участие церкви в сокрытии сведений любого рода кажется подозрительным в свете этого.

Ч: Знание Творения действительно ведет к Творцу, брат. Однако колдовство не часть Творения и своим присутствием пятнает работу Теуса. Поэтому сведения о нем должны быть утаены, чтобы колдовство не распространилось по миру, предав Творение в руки Легиона.

Л: Не лучше ли людям самим прийти к этому заключению и отринуть колдовство, основываясь на знании, а не догме?

Ч: Это недопустимо. Сведения слишком опасны. Как говорил Первый Пророк, «колдовство нарушает чистоту Творения и является нечестивым и отвратительным в глазах Творца».

Л: Принято, Ваше Высокопреосвященство. Однако разве не сказал Третий Пророк, что «наша нужда в познании Врага уступает лишь нашей нужде в познании Творения»?

Ч: Это утверждение Третьего Пророка относилось к церкви, а не простым людям.

Л: Ага! Но ведь простые люди и есть церковь!

Ч: Будьте добры, не повышайте голос на это собрание, брат...

Решение скрывать сведения о колдовстве было лишь одной из причин разочарования Либера. Он также презирал стремление церкви к накоплению политической власти и богатств при любой возможности. Вот другая часть дебатов между Либером и Чандлером по этому вопросу:

Л: А! Так Вы признаете, что церковь сошла со своего пути ради обретения политической власти?

Ч: Конечно, брат. Наше политическое влияние облегчает нам донесение слов Пророков до людей.

Л: Но это противоречит нашим верованиям! Люди должны принимать собственное решение, следовать ли за церковью, опираясь на знания и понимание, что наша доктрина – истинный путь к Творцу. А никак не на законах, обличающих другие религии, и взятках со стороны церкви в виде школ и госпиталей.

Ч: Вы ожидаете слишком многого от тяжело трудящихся пахарей, брат.

Л: Напротив, это Вы ожидаете от них слишком малого. Могу ли я напомнить, что все эти «тяжело трудящиеся пахари» – часть Творения, и, следовательно, совершенны в глазах Теуса?

Ч: Осторожно, брат. Вы не в том положении, чтобы диктовать церковную догму Священному Совету.

Л: Но я уверен, мы должны дать людям прийти к собственным заключениям, найти собственные ответы. Поступать иначе – значит оскорбить два величайших дара, полученных нами от Теуса – разум и свободу воли...

Либер так и не достиг согласия с церковью. Он считал ее методы неверными, в то время как духовенство верило в необходимость своих

действий для предотвращения большего вреда человечеству. Церковь, и без того находящаяся под внешним давлением, сочла вопросы Либер нарушения субординации. Либер настаивал на том, чтобы незамедлительно дать обществу доступ ко всем книгам, находящимся в собственности церкви, и на признании «заблуждений» касательно отношения церкви к Теусу. Ватиканики, в свою очередь, считали, что его требования могут вылиться в катастрофу. В течение дня спор лишь накалялся. Возможно, все могло обернуться иначе, если стороны успокоиться. Вместо этого дебаты закончились следующим образом:

Л: Так значит, Вы ничего не предпримете, чтобы исправить эти ошибки? Вы пренебрежете словами Теуса и Пророков, чтобы набивать карманы и держать людей в узде?

Ч: Это неле...



Л: (перекрикивая его) Церковь сошла с пути к Теусу из-за таких людей, как Вы, людей, которые отберут у людей величайшие дары Теуса, просто чтобы громче храпеть по ночам! И я осуждаю всех Вас!

(На этих словах Иерофант встал с престола и грозно указал на Либеру)

Иерофант: Молчите, брат. Мы достаточно терпели ваши колкости. Церковь – единственная защита от Легиона, и мы поступаем так, как считаем нужным.

Л: Удобное оправдание пренебрежения словами Пророков. Я не могу быть больше частью этого обмана. Я пойду к людям и поведаю им, как они были использованы и обмануты вами. Я уничтожу эту порчу, даже если для этого придется уничтожить саму церковь.

И: Понятно. Тогда у нас нет выбора. Церковь должна оставаться единой перед миром. Новой Войны Иерофантов быть не должно (вздыхает). Я отлучаю Вас, брат Матиас Либер. Стража, уведите его прочь с глаз совета. Он будет казнен завтра. Я сожалею об этом решении, но церковь не сможет защищать людей, если будет занято внутренней борьбой

Л: (пока его уводят) Мое убийство не исправит ошибок церкви. Люди не будут вечно слепы!

Ясно, что Иерофант стремился предотвратить новый раскол, наподобие того, что перенес его престол из Водачке в Кастилию. По иронии судьбы, с побегом Либеру попытка казнить его прибавила вес его словам и привела ватикаников к нынешнему плачевному состоянию. В конце концов, без раскола не было бы Войны Креста, без которой у короля Монтени не появилось бы возможности отринуть церковь.

Отношения между ватиканиками и протестантами

Враждебность между двумя религиозными группами спала благодаря Войне Креста. Все просто слишком измотаны, чтобы сражаться, потому стараются не обращать друг на друга внимания. Естественно, это не значит, что не начнется слу-

чайная кабацкая драка, если кто-то будет слишком громко кричать о своей вере, но пистолеты и ножи обычно остаются дома.

Обряды и знаменательные события

Иногда особые случаи прерывают даже монотонную жизнь беднейших крестьян. Люди вступают в брак, рожают детей и умирают, не считая торжеств и праздников вроде Ярмарки Теней. Хотя эти события не всегда желанны, но это хотя бы передышка в повседневной рутине.

Свадьба

Ватицинские свадьбы в Айзене обычно проводятся священником, который выслушивает клятвы венчающихся в присутствии трех свидетелей. Протестантская же церемония обычно обходится без священника. Жених с невестой просто обмениваются клятвами и вместе выпивают вино или пиво из резной кружки, называемой *штайн*. Многие пары гордо выставляют свою свадебную кружку напоказ до конца жизни. Заключение смешанного брака обычно включает обе церемонии, чтобы угодить семьям жениха и невесты. За клятвами следует пир с громкой музыкой и танцами. Ввиду нынешнего положения в стране, гости обычно приносят еду в качестве свадебного подарка. Это спасает бедную пару от унижения из-за невозможности накормить гостей.



Похороны

Похороны в Айзене – торжественный обряд. Скорбящие пьют много пива, проливают много слез и рассказывают истории об усопшем. Похороны проходят в течение двух-трех дней после смерти, и тело хоронится на местном кладбище в саване. Гробами пренебрегают, поскольку живым древесина нужнее. Гроб – обычно символ большого богатства. Часто с усопшим хоронят хорошую одежду, любимую вещь или ценное оружие. Но не драхенайзен – он слишком ценен и притягателен для гробокопателей.

Появление на свет

Когда рождается ребенок, отец как можно скорее относит его к священнику на осмотр. Тот дает родителю советы по уходу за ребенком и, в случае ватициников, отмечает рождение в записях. Затем отец возвращает дитя к матери и ухаживает за ней, пока к той не вернутся силы. Одним из важнейших решений, которое предстоит родителям, является выбор *эренаме* (почетное имя) для ребенка. Если они назовут его в честь живущего, то это создаст связь между двумя, как будто у ребенка появится новый дядя или тетя. Родители часто выбирают богатых друзей или родственников для эренаме, однако, сделать это при отсутствии каких-либо сложившихся связей считается бестактным. Другие чествуют погибших героев или предков. Хотя ребенок не получит материаль-

ных благ от живого донора эренаме, но зато у него будет гордое имя, которое он сможет носить до конца жизни.

Экономика

В большинстве областей Айзена экономика находится в довольно плачевном состоянии. Кроме того, что каждый айзенфюрст сам устанавливает налоги в своих владениях, их размер еще и колеблется от месяца к месяцу. В итоге крестьяне никогда точно не знают, чего ожидать от своих правителей в следующий раз, поэтому

многие покидают родные земли, собрав свои скромные пожитки. Тем же, кто остается, пропитания едва хватает для выживания, а качество его настолько низкое, что любой иностранец отвернулся бы от этой еды с отвращением. По сути, только двум сословиям в Айзене удастся сейчас вести довольно комфортную жизнь — дворянам и солдатам. Дворяне опираются на свои земли и подданных, а солдаты ведут приличное существование за счет высокой востребованности своих услуг и, следовательно, возможности запросить за них большую цену.

Речные суда

Реки играют жизненно важную роль в экономике Айзена, возможно даже большую, чем у любого другого народа Тейи. Война Креста разрушила значительную часть страны, сделав множество дорог непроходимыми. Поэтому, айзенские торговцы, помимо тех дорог, что остались проезжими, начали интенсивно использовать для перевозки своих грузов именно реки. От Великой Реки на юге, до Ротштрома на севере, реки Айзена стали важными артериями торговли, поддерживая нацию в ее борьбе за объединение.

В отличие от больших торговых кораблей Венделя и Авалона, Айзенские речные судна обычно представляют из себя небольшие плоскодонные баржи, управляемые с помощью длинных шестов. Парусные корабли не слишком удобны в мелких айзенских реках — при отсутствии достаточного места для лавирования, лишь некоторые из них могут успешно маневрировать среди бесконечных изгибов и поворотов. Опасности озера Зюдлахе также делают использование больших кораблей непрактичным, поэтому все больше айзенцев сейчас используют именно баржи для торговли и перевозки грузов.

В команде, управляющей баржей, может быть от двух до нескольких дюжин человек. Большинство из них нужны чтобы работать шестами (или веслами, если река слишком глубока). Водитель (обычно это капитан судна) следит за румпелем, в то время как его помощник управляет действиями команды. У большинства барж также есть небольшой парус, который они используют, если повезет с попутным ветром, и с которым управляется отдельный член команды.

Штурмана в экипаже обычно нет, так как он попросту не нужен — опытные водители судов умеют оценивать скорость по береговым отметкам, мимо которых проходят. И так уж повелось, что между командами морских и речных судов установилась конкуренция, приводящая к бесконечным спорам и трактирным дракам в айзенских портах.

Моряки речных судов считают себя своего рода первопроходцами — свободными от уз государственности, но в то же время служащими Айзену. Они не покинули свою страну, не стали наемниками в чужих землях как многие другие, но в то же время — не приносили присягу верности ни одному из айзенфюрстов. Эта позиция дает им большую степень свободы и позволяет беспрепятственно и безнаказанно путешествовать от владений одного айзенфюрста к другому, что, впрочем, обусловлено своевременной оплатой налогов и сборов. Многие из них работают и на Вендель, с тех пор как вендельским купцам понадобились способы для продвижения своих товаров внутрь Айзена. Некоторые водители речных судов в свободное от помощи своим северным соседям время не гнушаются перевозкой контрабандных товаров, опять таки пользуясь своей свободой передвижения. Другие доставляют еду и прочие необходимые для жизни вещи в разрушенные области страны — часто тратя на это свои собственные сбережения. И пусть их усилия пока не так заметны, они на самом деле помогают сплотить Айзен и могут сыграть важную роль в будущем возрождении страны.

Отношение к другим нациям

Из всех наций Тейи айзенцы открыто недолюбливают только выходцев из Авалона, Монтени и Водачче. Авалонцы имеют репутацию притворщиков и лгунов — имея дело с чародеем, ты никогда не можешь быть уверен в реальности того, что видишь. Беспринципное и трусливое участие монтенцев в Войне Креста все еще не забыто и не прощено. Впрочем, большинство айзенцев готовы пересмотреть свое отношение к соседям, если бы им предложили достаточную сумму денег. И, наконец, айзенцы чрезвычайно боятся водаччеанских ведьм судьбы, и этот страх переходит в недо-

верие ко всему народу Водачче в целом. Ведь какой прок в изучении искусства фехтования, если одно лишь желание женщины в вуали может насадить тебя на клинок противника.

К остальным нациям у айзенцев нет особых претензий. Они сносно ладят с кастильцами, несмотря на злобу, возникшую за последние месяцы войны. На уссурцев смотрят как на дикарей, действующих из лучших побуждений — добросердечных, но абсолютно наивных в жизненных вопросах. Тем не менее, айзенцы понимают, что не стоит пытаться их учить. Четыре провальных вторжения привели Айзен к мысли, что Уссуру лучше оставить в покое. Отношение к Венделю здесь неоднозначное. Айзенцам нравится их вежливость и изысканность, но они терпеть не могут бесстыдную эксплуатацию вендельцами нынешнего бедственного положения своей страны. Что до Вестенманнавньера... любой Айзенский военачальник скажет вам, что не стоит дразнить загнанную в угол собаку.

Но, несмотря на все эти обобщения, Айзенцы все же судят людей по их собственным заслугам и недостаткам. Пусть и относясь к выходцам из государств, которым не доверяет, с большей осторожностью, ни один айзенец не станет атаковать человека, только потому, что тот родился в Водачче.

Легенды Айзена

Хотя большинство народных айзенских легенд представляют собой героические повествования, это совсем не означает, что у них нет сказок, в которых можно увидеть мораль и предостережение. А из прочих историй можно узнать, как именно было побеждено в далеком прошлом то или иное чудовище. Вот две подобные сказки, записанные со слов айзенского мельника Готхарда Вернике.

Шаттенман и непослушный мальчик

История, которую я хочу тебе рассказать, произошла много лет назад в городе Зеуфер. Жил там маленький мальчик, который не слушался родителей. Его мама, мудрая женщина, предупреждала его, что он должен возвращаться домой до заката, потому что после наступления

темноты на прогулку выходил Шаттенман. Но мальчик не обращал внимания на слова матери, и вот однажды рыбачил он на озере Зюдлахе, и сам того не заметил, как заснул в камышах на берегу...

Остальные рыбаки не заметили его, уходя с берега, и, проснувшись, он увидел, что солнце уже почти село. Он уже было собрался бежать домой, как заметил в воде рыбу — такую огромную, каких он в своей жизни еще не встречал. И понял, что ни за что не сможет уйти, хотя бы не попробовав ее поймать. Насадив на крючок наживку, мальчик забросил его поближе к рыбе, но она не отреагировала на приманку и лишь пристально смотрела на мальчика. Расстроившись, он забрасывал удочку снова и снова, пока солнце продолжало опускаться, но рыба не реагировала на него, до тех пор, пока не погас последний лучик солнца. И вот тогда рыбина ухватила наживку, дернув удочку так, что мальчик едва удержал ее. Внезапно в воздух взметнулся столп воды, и он почувствовал, как что-то сбило его с ног. Перед ним, сжимая его собственную удочку, предстал сам Шаттенман. Посмотрев мальчику прямо в глаза, он сказал: «Я поймал тебя, маленький мальчик. Я с удовольствием выпотрошу тебя и порежу на ленточки».

Мальчик закричал — так громко, как только мог — и несколько солдат, находившихся поблизости, услышали его. Схватив фонари, они бросились на крик, но не успели. К тому моменту, как они добежали, Шаттенман успел исчезнуть, и на берегу не осталось никого и ничего кроме пятен крови.

Думаете это конец сказки? Нет... Несколькими днями позже один рыбак увидел на берегу удочку, закрепленную между несколькими большими камнями. Она была согнута так, словно на крючок попала огромная рыбина, и рыбак, подойдя, потянул на себя леску. Но стоило ему увидеть «улов», как его волосы враз покрылись сединой, потому что на крючке болталась голова маленького мальчика. Рыбак настолько перепугался, что навсегда потерял дар речи. Что же касается самого мальчика, это наука для всех: вот что случается с непослушными детьми — их забирает Шаттенман.

Последний драхен?

Последним человеком, которому довелось убить драхена, был охотник на чудовищ по имени Леопольд Вайденхаммер. Чуть меньше девяноста лет назад Леопольд оказался в городе Инзель как раз в тот день, когда несколько фермеров пришли туда с жалобой, что неподалеку завелся драхен, который пожирает их скот. Это известие так взволновало дворян, что почти каждый был готов пойти и расправиться с драхеном лично. При таком количестве желающих Леопольд решил, что у него точно не будет шанса против драхена, но – в конце концов, он же может отправиться с ними, чтобы хотя бы взглянуть на тело убитого чудовища?

Несколько дней похода дворяне не прерывно подшучивала над ним, но Леопольд, привыкший не обращать внимания на оскорбления, отвечал, что он всего лишь хочет понаблюдать за их охотой.

В конце концов, гончие взяли след чудовища и, прищипорив коней, знатные охотники умчались вперед. Леопольд, который всю дорогу шел пешком, быстро отстал. Все, что у него было, это краюха хлеба, кусок сыра и бутылка вина. Поняв, что остальных ему ни за что не догнать, он махнул рукой и, удобно расположившись на травке, решил перекусить. И вот, пока он сидел и жевал

свой бутерброд с сыром, ему все сильнее чудилось, что за ним кто-то наблюдает. Отложив хлеб, он осторожно обернулся и увидел огромную рептилию, с интересом уставившуюся на него из-за нагромождения валунов. Это был тот самый драхен, который аккуратно вернулся назад по своим собственным следам, чтобы сбить охотников с толку.

Драхен в культуре Айзена

В сердце айзенской культуры обитает чудовище, которое властвовало над страной еще в те дни, когда страну населяли племена варваров. И имя этому чудовищу – драхен. Предки современных айзенцев почитали этих созданий и поклонялись им издалека, надеясь, что к ним перейдет частичка их чудовищной силы. Время шло, и драхены стали неотъемлемой частью айзенского общества, олицетворяя собой все от силы богов до величия королей. Сегодня в Айзене драхен это символ силы, нестигаемой воли и отказа сдаваться – всего, чем страна когда-то была и чем хочет стать снова.

Но есть и другая сторона натуры драхена, представляемая в более мрачном свете: сила стихии, которую невозможно контролировать, суровость дикого мира, сила, которая может расшвырять людей в разные стороны как хворостинки.

Обе эти стороны глубоко и неразрывно связаны с Айзеном, и обе играют важную роль в жизни общества. Изображения драхенов преобладают в работах художников, сказки о драхенах составляют значительную часть литературы, солдаты, перед тем как пойти в бой, часто призывают именно к драхену. И все это не смотря на то, что живого драхена никто не видел уже около сотни лет.

К добру или к худу, айзенцы считают этих созданий частью своей собственной души и горе тому чужестранцу, который посмеет посмеяться над этим.

Громко шипя, чудовище двинулось на Леопольда. И тот, сделав последний глоток для храбрости, швырнул опустевшую бутылку монстру в голову. Драхен молниеносно накинута на бутылку и заглотнул ее целиком, в то время как Леопольд торопливо высматривал дерево, на которое можно было бы влезть. Но, видимо, госпожа Удача решила в тот день одарить Леопольда своим вниманием, потому как винная бутылка застряла в горле драхена, и тот начал задыхаться. Все его попытки

избавиться от помехи ни к чему не привели – Леопольд едва не начал жалеть чудовище, когда оно в судорогах упало на землю и издохло. Но, конечно же, его сожаления были просто ничем по сравнению с замешательством и изумлением благородных охотников, когда те вернулись обратно. И, хотя Леопольд мог честно теперь называть себя убийцей драхенов, он никогда этого не делал, потому что не считал, что удачный бросок бутылки заслуживает столь громкого титула.





Герой

«...Взгляни, властитель, и познай печаль» Часть третья

Холодные каменные стены нависали над тронном, на котором покоилось безвольное тело Райнхарда фон Више. Его волосы были растрепаны, одежда в беспорядке, а взгляд безотрывно устремлен на три фута выше дверей, где висел портрет его семьи – напоминание о лучших временах.

У камина несколько клерков сгрудились вокруг стола, читая и подписывая бумаги именем фон Више. Один из них – новичок – прервался и посмотрел на их лорда.

– Порой я гадаю, что происходит в его сознании, – задумчиво проговорил он.

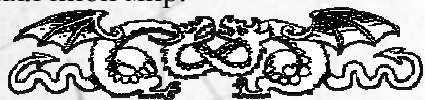
– Лучше не думать об этом, – отозвался один из его коллег, не прекращая работы. – Начнешь понимать мысли безумца – сам свихнешься.

Первый клерк на миг задумался.

– Это правда, что он убил гонца, который рассказывал ему о смерти жены?

Второй только кивнул в ответ и поставил подпись на очередной документ.

По другую сторону голубых глаз Райнхарда фон Више сиял иной мир.



«Вот так, Курт! Пригибайся! Не дай ему времени подумать! Йозеф, держи клинок ровно! Пользуйся тем, что ты крупнее. Ханс, подайся назад и жди, пока он откроется. Не увлекайся!» Он подсказывал своим сыновьям, которые упражнялись в фехтовании под бдительными взглядами родителей. Солнце сияло над обильными лугами. Он присел здесь на минутку, счастливый, как и всегда. Жена подошла и встала рядом.

«Дорогой, пора возвращаться в дом».

Он ощутил, как что-то сжалось в груди. В дом было нельзя. Там произошло нечто ужасное. Он никогда больше не войдет туда.

«Не сейчас, любимая. Еще немного», – попросил он.

«Прости, дорогой, но тебя кое-кто ожидает», – ласково ответила жена. Небо обернулось серым камнем стен, а солнце зашипело и погасло.



Палец Райнхарда дрогнул. Клерки ничего не заметили.



«Мой господин, мне жаль. Я принес ужасные новости из Зигсбурга...»

Человек снова стоял перед ним на коленях. Ему нельзя было давать говорить. На этот раз его нужно было остановить.

«Ваша жена...»

Выхватив меч, Райнхард вскочил на ноги.

«Молчать!» – выкрикнул он, бросаясь к человеку.

Леденящий ветер пронесся по залу, срывая плоть со стоящего на коленях, пока перед князем не остался лишь скалящийся скелет. Но голые челюсти разошлись и слова все равно прозвучали:

«Был пожар. Она мертва».



Его руки медленно стиснули фигурные подлокотники. Из глубоких порезов на ладонях начала сочиться кровь. Клерки продолжали работать, не замечая страданий своего господина.



Скелет вернулся. На этот раз он указывал на Курта, и молодой красавец сидел по правую руку от Райнхарда.

«Ваш сын, Курт...»

Внезапно Курт обвис в кресле, мертвый. Неведомо откуда взявшееся пламя на миг охватило его тело и сгинуло, оставив только горстку пепла.

Райнхард сполз со своего трона и опустился на колени перед мертвым гонцом.

«Пожалуйста, хватит! Чего ты хочешь от меня?»

«У меня послание для вас. Это касается вашего сына, Йозефа», – продолжал тот, указывая на светловолосого мальчика, только что вошедшего в комнату. Йозеф дернулся, кровь выплеснулась у него из груди, глаза застыли и он рухнул на пол.



Тело на троне напряглось, чуть подавшись вперед; кровь струилась по напряженным рукам. Негромкий стон родился в его горле, и первый клерк испуганно обернулся, посмотрев на него, будто он был внезапно вернувшимся к жизни мертвецом. Остальные клерки равнодушно продолжали работу.



Он баюкал Йозефа на руках, не помня, как пересек комнату.

«О, Теус... Хватит! Я отдам тебе все, что у меня есть, только пожалей!»

Мертвый гонец шел к нему, держа в руках свернутое письмо. Неожиданно Райнхард оказался на ногах и начал пятиться от видения. Тело Джозефа растаяло туманом.

«Отстань от меня! Возьми свое послание и убираться! Я не хочу!»

Пятясь, он оступился и упал прямо на трон. Железные подлокотники крепко схватили его, и скелет втиснул послание в его ладони. Руки сами по себе неловко развернули свиток, хотя он мечтал швырнуть его в камин. Как множество раз до того, гибельные слова повисли перед ним в воздухе.

«Мой господин,

Я не выполнил свой долг. Ваш сын, Ханс, погиб от разбойничьей пули. Я посылаю это письмо, потому что не могу больше смотреть вам в глаза.

Карл Томас Штайнер».

Райнхард ощутил, как тело становится вялым, а его замок рассыпается пеплом вокруг него. Он выпустил письмо и листок подхватил ветер.

«Я стал государем пепла, и все на том», – прошептал князь, и тут небо вновь стало голубым.

Он присел понаблюдать, как его мальчики упражняются в фехтовальных приемах.



Негромкий стон перерос в истощный вой звериной агонии, от которого стыла кровь в жилах. Князь бился в своем кресле, не желая разжать руки, пока все его мучения выплескивались в мир. Наконец он обмяк, обессилев, и в зал вошли слуги, чтобы позаботиться о его ранах.

Клерк нервно облизнул губы.

– И часто он так?

Коллега усмехнулся в ответ.

– Четыре раза в день, как по часам. Привыкнешь.

Новичок постарался придать лицу такое же беззаботное выражение, хотя в ушах всё ещё стоял жуткий вопль князя. Содрогнувшись, он пробормотал себе под нос:

– Мама была права. Привыкнуть можно к чему угодно.

А потом, покосившись на поникшую фигуру на троне, добавил:

– Хотя, может и нет.



Айзенфюрсты

Фаульк Тобиас Фишлер

Маленьким мальчиком, рыбака на берегах Зюдлахе, Фаульк мечтал о том, чтоб когда-нибудь стать дворянином. Он мечтал о почтении, с которым его родители говорили о тогдашнем правителе. Он хотел, чтоб его слова имели вес. Но более всего он хотел что-то значить. Фаульк боялся, что после его смерти никто не вспомнит о нем.

Он знал, что стать дворянином можно, нужно только найти месторождение драхенайзена, а потому начал искать. Семь лет спустя он, разочарованный, сдался. Ясно было, что судьба рыбака уготована ему до конца дней... Тут-то он и наткнулся на пещеру, расположенную почти под самыми стенами Зеуфера. Там залегала богатая жила драхенайзена. Фишлер взял образец и вместе со своей младшей сестрой, Катериной, отправился во дворец императора. Следуя традиции, император пожаловал ему баронский титул, отделив в пользу юноши часть владений Хайльгрунда и Зигера. А поскольку Фаульк не понаслышке знал рыбацкое ремесло, император вменил ему также заботу о Зюдлахе. К несчастью для Фаулька, дворянство оказалось не вполне таким, как он представлял. Остальные айзенфюрсты смотрели на него свысока. Что бы он ни делал, тень его происхождения лежала на нем подобно клейму. Его прежние друзья тоже сильно изменились: часть из них теперь видела вместо него только его богатство, другие же своим лизоблюдством и подлостью доводили бывшего рыбака до белого каления. Только сестра оставалась на его стороне.

Все пошло еще хуже, когда несколько лет назад он осознал, что рыбы в Зюдлахе становится все

меньше. Вдобавок ко всем имеющимся проблемам, над ним нависла угроза серьезной нехватки ресурсов. К счастью для него, из Уссуры пришло письмо от гая Николовича. Оказалось, что сын гая где-то увидел портрет сестры Фаулька, и теперь очень хочет личной встречи. Видя в этом шанс спасти княжество, брат и сестра отправились в Уссуру.

Гай был весьма впечатлен. Рыбацкое происхождение Фаулька хорошо легло на задатки лидера, а красота и проницательный ум Екатерины очаровали и гая и его сына. Она согласилась выйти замуж за сына гая, взамен Фаульк получал выгодного торгового партнера, готового покупать оружие и продавать в ответ продовольствие, что позволяло на несколько лет прекратить лов в Зюдлахе, чтобы дать озеру восстановить ресурс.



Фаульк Тобиас Фишлер

К сожалению, после этого Фаулк остался в полном одиночестве, если не считать его советницы, Франциски. Она отказывается говорить о чем-либо, кроме политики, и поэтому Айзенфюрсту приходится бродить по пивным Зеуфера, где хотя бы кабатчики согласны побеседовать, если оставить хорошие чаевые.

Фишлер — светловолосый мужчина, выглядящий гораздо моложе своих тридцати шести лет. Для дворянина у него слишком мозолистые руки, а одежды не слишком богаты — в память о прошлом.

Георг Хайнцль

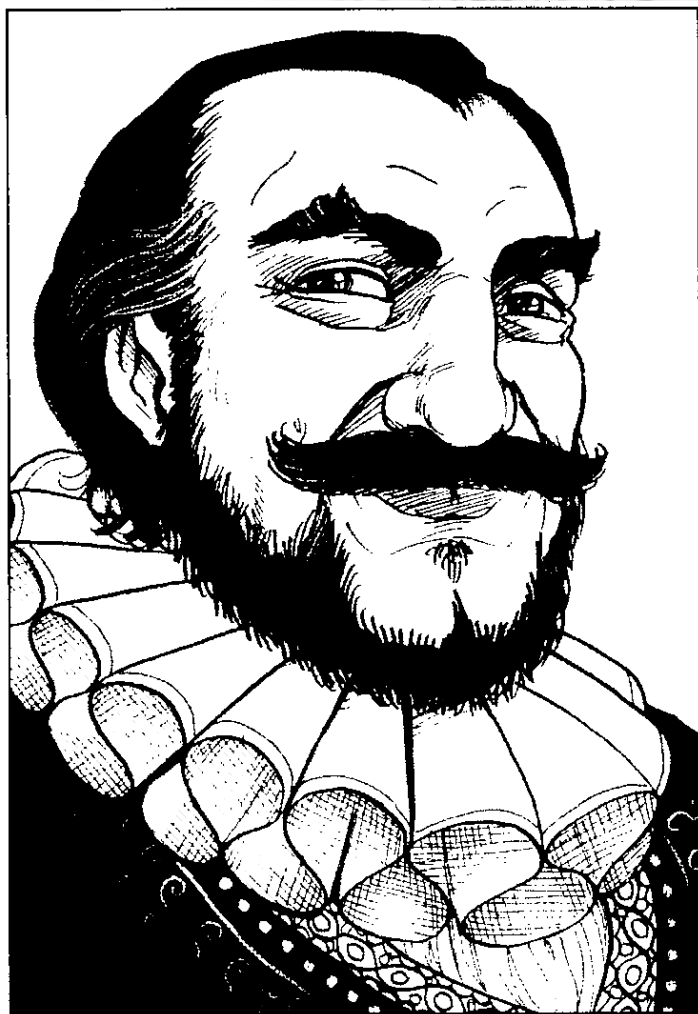
Больше информации о Георге можно найти на стр. 59 «Книги Мастера».

Когда Георг был молод, он был известным покровителем искусств — в особенности оперы. Он построил экстравагантное здание оперы в Атемлосе и пригласил несколько талантливых певцов, потворствуя своему хобби. В один судьбоносный день труппа решила освоить новую постановку — «Три Совы», оперу, написанную по мотивам народной легенды. Хайнцль был настолько восхищен, что принял решение построить замок, такой же, как описывался в опере — вплоть до двери на крышу, которая послужила причиной смерти главного героя.

Хайнцль переехал в замок как только строительство было закончено, но из суеверного страха начал избегать двери, боясь, что она погубит его так же как юношу из сказки. Эти страхи становились все сильнее, его сердце замирало всякий раз, когда он проходил мимо. В конце концов, пытаясь вернуть себе спокойствие, он отпер дверь и вышел на крышу...

Когда его нашли на следующее утро, он бредил. В нездоровом возбуждении он прижимался к двери, уже снова запертой, и твердил, что он шахтер, герой знаменитой книги. При этом он то и дело стучал по стенам неведомо где подобранным молотком.

К счастью для Георга, у него было достаточно любящих родственников и друзей. Они взяли на



Георг Хайнцль

себя управление княжеством, надеясь, что когда-нибудь он излечится. Пока улучшений не было. Каждый день Георг меняет роль, начиная считать себя кем-то из персонажей оперы, книг или пьес. Сегодня он трагический любовник, завтра — древний нумский тиран. Ему запретили посещать столь любимую им оперу, потому что он больше не отличает вымысел от фантазии. В последний раз он вообразил себя героем и полез на сцену биться со злодеем. К несчастью, при нем был настоящий меч, тогда как у актера всего лишь деревянный. Георга обездвижили до того, как он убил несчастного, но актер все же получил две ужасных раны в лицо, которые навсегда перечеркнули его актерскую карьеру. Семья Хайнцля была вынуждена выплатить актеру огромную пенсию, и пообещать, что айзенфюрст никогда не появится в опере снова.

Прислуга спокойно воспринимает сумасшествие Георга. Они прячут оружие, по требованию подсовывая ему муляжи – разницы он все равно не замечает. Многие служанки получили свою порцию страстных поцелуев, но со временем научились передвигаться быстрее, когда в Георге просыпается романтический герой. Что до слуг-мужчин, те давно привыкли увертываться от ударов меча в руках князя.

Хайнцль – грузный мужчина средних лет с безумным блеском в глазах. У него крупный, похожий на луковицу нос, а на кончиках волос начинает серебриться седина. Он носит диковинные костюмы, в зависимости от того, какую роль «играет» в данный момент. Никто не знает, что такого он увидел и от чего сошел с ума, равно как никто не знает способа исцеления. Но пока его владения процветают, семья продолжает заботиться о нем.

Штефан Грегор Хайльгруд III

Больше информации о Штефане вы можете найти на стр. 59 «Книги Мастера».

С самого детства Штефана готовили принять благородное наследие семьи. В конце концов, Хайльгруды были первыми, кто получил баронский титул в Айзене, и это был именно Штефан I. У него повадки аристократа, но нет реальной власти, равно как чувство собственной значимости Штефана не находит отклика у людей.

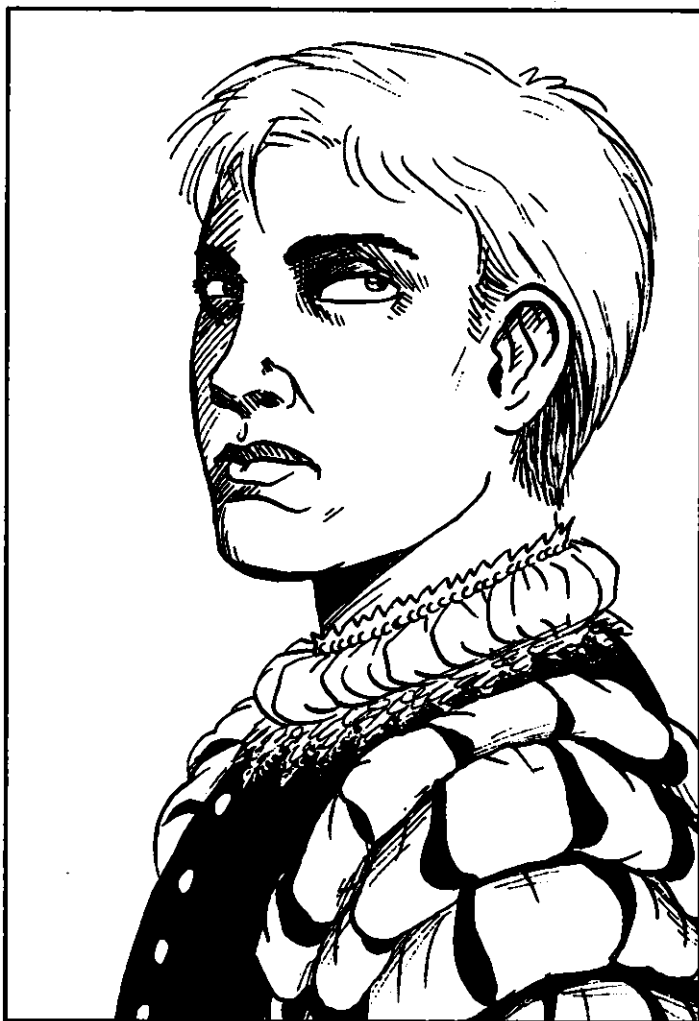
Штефан считает, что подвел свою семью еще до того, как стал мужчиной. Он был гостем во дворце, когда Райфеншталь покончил с собой. До сих пор он не уверен насчет того, что именно произошло тогда. Юный Штефан беседовал с юной леди в одной из гостиных, а потом все куда-то пропало и он пришел в себя уже утром. Поняв, что здесь замешано некое могущественное волшебство, Штефан бросился проверить императора и узнал, что тот умер ночью. И хотя все во дворце чувствовали похожее «помутнение», он всегда считал, что должен был как-то устоять против заклятья и прийти императору на помощь. Хайльгруды несли ответственность за безопасность Райфенштала, и он опозорил их. Его чувство вины только усилилось, когда в тот же год его родители, не в силах вынести творя-

щихся со страной ужасов, разделили чашу смертельного яда, и были найдены мертвыми в объятиях друг друга.

Штефан жаждет искупления. Он планирует объединить Айзен, если возможно – под своей рукой – но и другой вариант подойдет, если он сможет поднять государство. Учитывая высокомерие остальных айзенфюрстов, он убежден, что единственный способ сделать это – завоевание.

Поэтому он начал изучать оккультные труды, пытаясь отыскать какой-нибудь вид магии или предмет, достаточно сильный, чтобы помочь ему покорить страну.

Остальные айзенфюрсты смотрят на него как на своеобразную забаву. Он весьма юн, достаточно тщеславен, и часто говорит не подумав. Никлаус Трегю старается не терять мальчика из



Штефан Грегор Хайльгруд

виду, уверенный, что однажды тот окажется либо очень полезным, либо очень опасным, но остальные предпочитают игнорировать или унижать его. Со своей стороны, Штефан порвал все отношения с айзенфюрстами, кроме Трегю, который, кажется, прислушивается к нему, и Фаунер Пёзен, которой Штефан буквально покорен.

Штефан молодой человек с темными каштановыми волосами и блестящими голубыми глазами. Он кажется рассеянным и скучающим большую часть времени, но те, кто знает его, понимают, что внутри таится огромная энергия и импульсивность. Он завоевал себе репутацию большого знатока сирнетских артефактов, он главный патрон Общества Исследователей, и часто приобретает как мелочи, так и более необычные их находки. Он даже предлагает свои услуги экспертизы тем, кто приносит необычные вещи. Во время исследований его глаза ярко сверкают, а скука истаивает в волне возбуждения. Штефан весьма образован и подмечает гораздо больше, чем кажется остальным.

Фаунер Конрад Пёзен

Больше информации о Пёзен см. на стр. 60 «Книги Мастера».

Фаунер родилась на третий год Войны Креста. Война и сражения окружали ее всю жизнь, и это заметно. Отец, желавший, чтоб его дочь могла постоять за себя и управлять княжеством, нанял для ее обучения лучших фехтовальщиков и тактиков, каких только смог найти. Она преуспевала, наслаждаясь обучением и достигла никем неожиданных высот. Она лично изобрела несколько приемов, которые никому никогда не показывала.

Фаунер убила около сотни людей, из них почти сорок в дуэли один на один. Она рассматривает убийство как инструмент, и использует его для укрепления своей репутации как среди айзенфюрстов, так и среди своих подданных. Непонятно, чувствует ли она угрызения совести за убийства, или принимает их как неизбежность.



Фаунер Конрад Пёзен

Она правит как военный командир, отдавая короткие, четкие приказы, и ожидая, что они будут исполнены в точности до буквы. К сожалению, ее неспособность к переговорам и привычка делать все лично не позволяет ей быть столь эффективной, как ей бы того хотелось. Она может справиться с одним кёнингрейхом, но скорее всего окажется слишком прямолинейна, чтоб править целой страной.

Она вполне могла бы завоевать весь Айзен, если бы захотела, но не знает, что с ним делать. К счастью для нее и Айзена, ей малоинтересна завоевательная война.

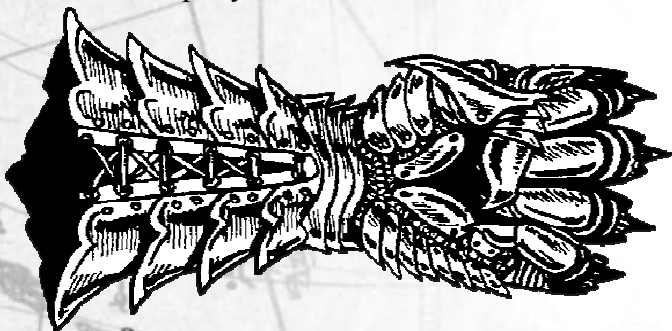
Когда ей было едва за двадцать, у Фаунер был любовник. К несчастью, он был неверен и она поймала его с другой женщиной. Переполненная

яростью, Фаунер сделала то, что могла – убила обоих. С тех пор она избегает романтических взаимоотношений, убежденная, что они влекут за собой одну только боль.

Впрочем, ей часто докучают поклонники. В конце концов, она могущественна, богата и красива. Часто мужчины не могут удержать себя в рамках, когда понимают, что она ими не интересуется. Ей пришлось убить несколько поклонников, когда они переходили допустимые границы, портили ей репутацию или (особенно глупые экземпляры) пытались напасть на нее.

На данный момент основным ее поклонником является человек по имени Хендрик Брандт. Спустя несколько дней после того как они были представлены друг другу, она проснулась от того, что он пел серенаду под ее окном. Раздраженная внезапным пробуждением, она вышла на балкон и швырнула в воздыхателя небольшую статую. На свое счастье, тот успел заслонить лицо – ему сломало руку, а не пробило череп. Закрыв окно, чтобы не слышать криков боли, Фаунер вернулась в кровать. К ее неудовольствию, это происшествие не остановило его пылкие попытки. На следующий день Хендрик обнаружился при ее дворе – он улыбался и приветливо махал рукой (той, что уцелела).

Пёзен – высокая, атлетически сложенная женщина с прекрасным лицом, коротко обрезанными светлыми волосами и серыми глазами. Она двигается с грацией опытного бойца, и любой, кто видел ее в бою, знает, что лучше не покушаться на ее честь. У Фаунер репутация лучшего бойца в Айзене, но это не мешает сердцам мужчин биться чаще в ее присутствии.



Эрих Зигер

Больше информации по Эриху вы можете найти на стр. 60 «Книги Мастера».

Зигер всегда был очень предан своим идеям. Во время Войны Креста он и его отец вели часть сил ватициников в бой. Протестанты взяли их в окружение, и отец решил выбросить белый флаг. Эрик попытался отговорить его, но когда стало ясно, что тот не изменит решения, Зигер задушил его, чтоб не дать опорочить имя семьи. Затем он повел своих людей к победе, используя как прикрытие белый флаг и прорвал окружение прежде, чем протестанты успели среагировать.

До конца войны Зигер оставался ярым ватициником. Он сражался и видел, как его люди умирают во имя Иерофанта. Затем вторглись силы Кастилии и Монтени, и Райфеншталю пришлось отдать большой кусок земли, чтоб установить мир. Выбор пал на владения Зигера – официально из-за близости к границе, а еще потому, что император недолюбливал юного правителя. Зигер чувствовал себя преданным и вернулся домой кипя от ярости. Не только император отвернулся от него – сама церковь покусилась на его земли. Он выгнал ватицинских священников из своих владений, а затем выжег поля и щедро пересыпал землю солью. Захоти кастильцы и церковники реализовать свои права на эту землю, им не досталось бы ничего кроме пепла. Он почти удивился, когда кастильцы взглянули на полученные территории и действительно отказались от них. Его стратегия сработала куда эффективнее, чем он ожидал, и его княжество на время оказалось в безопасности.

Зигер был лишь единожды близок с одной женщиной, какой-то простолюдинкой, когда он был юн. Его чувства к ней умерли в тот момент, когда она заявила, что беременна и попыталась использовать ребенка, чтоб женить его на себе. Понимая, что она все это время охотилась за его деньгами, Зигер с тех пор не признавал ее существования.

Его сын, Логан Готтшалк Зигер, наоборот, наполняет Зигера гордостью. Он всегда интересовался мальчиком, и когда тот достаточно подрос, определил его в военную академию. Логан, решив, что он хочет стать ученым, поступил в университет на деньги своего отца.

Когда Зигер узнал об этом, он был скорее доволен, чем зол – сын проявил фамильное упрямство. Он не подал виду и написал сыну письмо, в котором велел не возвращаться домой, а искать работу во Фрайбурге. Он надеется, что это придаст Логану твердости, и поможет править герцогством, когда Эрих умрет. Завещание Загера составлено таким образом, что сын наверняка унаследует власть в княжество.

Эрих Зигер это крупный широкоплечий мужчина. У него короткие каштановые волосы и орехово-карие глаза. Несмотря на то, что нахо-



Эрих Зигер

дится на середине пятого десятка, выглядит он на полные пятьдесят, возможно из-за пережитых потрясений.

Никлаус Трегю

Больше информации о Трегю можно найти на стр. 60 «Книги Мастера».

Никлаус стал бароном когда во время своей службы в армии. Он участвовал в одной из последних битв в войне, после многих лет ужаса и кровавой резни. Вид такого количества бессмысленной жестокости в конце концов взял верх, и он бежал с поля боя в ближайшие горы. Он спрятался в пещере, чтоб укрыться от приближающегося шторма и практически споткнулся об драхенайзеновую жилу. Для своего баронства он попросил Штайн, разрушенную крепость, где он когда-то служил, и в потенциал которой верил. Император согласился, и Трегю начал перестраивать крепость в торговый город, используя доход от шахты для поддержки.

Закончив город, Трегю создал систему местного управления, а сам начал писать книгу, основанную на его философских убеждениях. С одной стороны, он был атеистом – не в том смысле, что он не верил в Теуса, а в том, что он не особо его почитал. У Трегю циничное видение мира, и он не верит, что некто, создавший столь жестокое место, имеет право занимать столь высокое место в сознании человечества.

Еще он очень не любит организованную религию. Он полагает ее влияние на человечество разрушительным, считая церковь излишним институтом, не имеющим ничего общего с истинными моральными ценностями. Он приводит Войну Креста и крестовые походы как идеальные примеры того, что меньшинству нельзя позволять диктовать моральные правила большинству – личные страсти могут извратить самосознание целых народов.

Хотя Трегю позволяет Обществу Исследователей изучать сирнетские артефакты в окрестностях Фрайбурга, сам он испытывает недоверие к влиянию этих древних рас. Зачем нужен штурман, если есть устройство, позволяющее определить нахождение судна за считанные секунды? Трегю боится, что сирнетские находки самым своим су-



Никлаус Трегю

ществованием грозят задушить огонек гения человечества. Вместо того чтоб разрабатывать собственные идеи, одаренные ученые тратят свои жизни, разгадывая секреты останков расы, которая давно привела себя к гибели – возможно, не без помощи одного из тех самых артефактов. Пока люди не откажутся от этого тупикового занятия, они, по мнению Трегю, будут следовать за сирнетами к вымиранию.

Наконец, он выдвинул суждение, что колдовство не хорошо и не дурно само по себе, а то, как его используют, определяется лишь моральными качествами. Много волшебников начали придерживаться этой философии, предпочитая рассматривать магию как инструмент, а не проклятье.

Конечно, это всего лишь предположения Трегю. Любое из них, а то и все сразу, могут оказаться совершенно неверны.

Пока пишет (или диктует), Никлаус пьет, смотрит на раскинувшийся внизу Фрайбург и разбирается с теми немногочисленными аспектами правления, что требуют его личного внимания. Он более наблюдатель, чем правитель – вечно пьяный хранитель самого хаотичного города на Тейе. Ему важно лишь то, что его книга близка к завершению. Закончив работу, он намерен напиться до смерти.

Никлаус – высокий худощавый мужчина. Он бреет голову, но носит черные усы и бородку клинышком. Его глаза налиты кровью, а под ними постоянно висят темные мешки – результат недостатка сна и переизбытка бренди. Трегю редко носит яркие цвета, предпочитая мрачный и угрюмый облик.

Райнхард Дитер фон Више

Много лет назад Райнхард был счастлив. Он правил мудро и умело, его подданные процветали и были счастливы. У него была прекрасная жена по имени Корнелия и три красавца-сына, сильные и смелые, о каких может только мечтать любящий отец. Но однажды, сражаясь в битве против протестантов, Райнхард получил известие: его жена погибла в ужасном пожаре. Назвав посланца мерзким лгуном, Райнхард ударил его мечом в живот. Человек умирал три дня, несмотря на усилия лучшего личного доктора Райнхарда. Райнхард впал в глубокую депрессию, пытаясь справиться одновременно с чувством вины и горя. Его старший сын правил все то время пока он поправлялся. В конце концов, он оставил произошедшее за спиной и вернулся к правлению Више, еще более гордый за своих сыновей.

Однако война с ним еще не закончила. Его владения были опустошены, и планы по восстановлению занимали его все то время, пока его сыновья командовали армией. Райнхард становился уже слишком стар для сражений. А затем он получил еще один удар. Сначала его старший сын был убит в битве, затем, не более чем через месяц, погиб и второй сын. Райнхард снова почувствовал, как мир вокруг него рушится, но он безнадежно цеплялся за своего оставшегося сына, последнего оставшегося наследника рода. Он помещался на его безопасности и нанял телохраните-

ля по имени Карл Томас Штайнер. Два года все шло нормально, и Райнхард вернулся к подобию нормальной жизни. Тем не менее, время от времени он впадал в пьянство, жалея себя, и относился с подозрением и страхом к любым послам, считая их мстительными призраками того, кого убил много лет назад. Несмотря на это, выглядел он вполне счастливым.

Потом пришло письмо, окончательно уничтожившее Райнхарда. Его сын был убит разбойником, а телохранитель мальчика бежал, опасаясь гнева князя. Его страх был напрасным. Дочитав письмо, Райнхард выронил его из ослабших пальцев и прошептал: «Я стал государем пепла, и все на том». После этого он замолчал.

С тех пор Райнхард ведет себя словно механизм. Он есть то, что ему дают, и идет, если его ведут, но в остальное время он просто сидит на своем



Райнхард Дитер фон Више

железном троне. Четыре раза в день его тело напрягается, руки вцепляются в острые края трона, и он издает ужасающий крик боли и тоски. Его доктор, опасаясь вреда, который князь наносит себе во время приступов, пытался обить трон чем-то мягким, но Райнхард каждый раз срывал обивку. Видимо, боль зачем-то нужна ему. Поправится ли он когда-нибудь – до сих пор неясно, между тем его владениям сейчас очень не достает мудрого правления.

Райнхард – грузный бородатый мужчина с темными, пристальными глазами, бледным лицом и глубокими шрамами на руках. Он всегда молчит, за исключением регулярных приступов бессвязного бреда и криков. Слуги кормят и обмывают князя, но с тем же успехом он мог бы быть мертв.

Регенты и советники

Одел Херриксон

Одел Херриксон – правая рука Штефана Хайльгрунда. Он не рассказывает о своем прошлом, но тело вестенца несет на себе следы того, что у него была отобрана способности к использованию Лаэрдума: след скальпирования и отсутствие правой руки. Столь неприятный ритуал вестенцы обычно прибегают для тех своих соотечественников, кого уличают в страшном предательстве собственного народа. Большинству попросту не удастся его пережить. Одел, впрочем, не только жив, но и преуспевает. Да, он не может больше использовать колдовство, однако обладает несколькими сирнетскими артефактами, необычные свойства которых успешно использует для своего блага. Многие из них – подарки от Штефана Хайльгрунда за верную службу. Одел служит айзенфюрсту советником по оккультным вопросам. Он хвастается,

что знает о руинах, в которых еще никто не бывал, и что в них-то и кроется ключ к пониманию сирнетов – доступ к источнику магии, давно забытому человечеством.

Конечно, Одед слегка преувеличивает свои знания. Например, однажды он попал в серьезную передрагу, заверив одного из Защитников Общества Исследователей в своей прекрасной осведомленности об опасностях Талусианских островов, хотя никогда не бывал там раньше. Изучая подземный проход, Одед отделился от остальной группы и забрел в неисследованные проходы. Он вошел под арку, которая выпустила на него облако странного пара, и руинные полчища смертельно опасных насекомых на какое-то время перестали его замечать. Затем, однако, он рискнул подобрать серебряную сферу, которая немедленно взорвалась, расплескав липкую красную жидкость. Насекомые немедленно начали охотиться



Одед Херриксон

за ним. Спутники случайно обнаружили его в подземном озере, дышащим через соломинку. Когда его вытащили, он объяснил, что слишком боялся поднять голову из воды и посмотреть, оставили ли его в покое полчища ядовитых «десятисекундных жучков».

Одед – вестенец средних лет с неприятным лицом. У него нет правой руки от локтя, а давнее скальпирование оставило ужасный шрам на голове. Одед и Штефан, кажется, прекрасно дополняют друг друга. Осторожность советника сдерживает неумный энтузиазм его господина. Несмотря на это, вестенманнавьярца недолюбливают остальные слуги. Он считает всех вокруг идиотами, и старается говорить простыми короткими фразами даже с людьми, столь же образованными, как и он сам. Он вечно стоит у слуг над душой, уверенный, что они что-то обязательно напутают, раз за разом медленно и отдельно повторяя указания.

Гизелла Хильда Инзельхоффер

Гизелла регент Райнхарда фон Више, она поддерживает его владения в относительном порядке, несмотря на болезнь айзенфюрста. Она встретила Райнхарда многие годы назад, еще при жизни его жены – знатные родители отправили ее в замок фон Више, чтобы снискать расположения его старшего сына. Через несколько месяцев разразился скандал, подробности которого мало кому известны, после чего девицу отослали домой, а вопрос женитьбы больше не поднимался. С тех пор Гизелла отказывала всем женихам, которых находили ее родители. Она оставалась верной фон Више. Услышав о болезни, поразившей Райнхарда, она вернулась, в надежде как-то помочь. Хотя у нее не было никаких прав на это, Гизелла наняла нескольких клерков для присмотра за сокровищницей, и фактически стала регентом.

Любой, у кого есть глаза, сразу увидит, что она влюблена в фон Више. Она кормит князя, перебинтовывает раны, которые он наносит себе, и читает ему, когда есть свободная минута. Гизелла безнадежно мечтает о его выздоровлении, но боится, что даже если разум Ранйхарда и вернется, то он предпочтет ей память о жене. Тем не менее, она пригласила нескольких врачей, в надежде, что один из них отыщет лекарство – пилюлю, за-

клинивание, сделку с Легионом, ей не важно что — способное вернуть свет разума в его глаза.

Недавно она оказалась в центре еще одного скандала. Из сокровищницы с опасной скоростью исчезают деньги. Обвиняющие персты направлены на нее, хотя Ревущие Драхены (Железная Гвардия Райнхарда) поддерживают ее заявления о невиновности. Она заменила несколько клерков, но это не прояснило причину исчезновения денег. Ее собственный брат, Клаус Инзельхоффер, заявил, что сместит Райнхарда, если ситуация не разъяснится. Она не может встретить его угрозы военной мощью, потому что большая часть армии дезертировала после того, как жалование за несколько месяцев было выдано долговыми расписками. Теперь лишь лояльные гвардейцы Ревущих Драхенов остаются на ее стороне. Гизелла знает, что айзенфюрст



Гизелла Хильда Инзельхоффер

никогда не простит ей потери княжества, и она лихорадочно ищет решение. Брат дал ей три месяца, прежде чем устроит переворот.

Гизелла — молодая женщина с темнокаштановыми волосами и изумрудно-зелеными глазами. Она высока и стройна, у нее мягкий приятный голос. Красивые и модные наряды, которые она носит, подчеркивают ее авторитет. Она понимает, что забота о Райнхарде и одновременное управление землями для нее слишком сложная задача. Ей отчаянно нужна любая помощь, способная предотвратить гражданскую войну и новые разорения в княжестве.

Филип Кнеф

Некрасивый человек с некрасивым именем, Кнеф управляет шахтами драхенайзена, принадлежащими сумасшедшему Георгу Хайнцлю. Он был шахтером всю свою жизнь, и горняцкие работы это единственное, в чем он действительно разбирается. Он провел первые двадцать лет своей жизни в шахтах, взяв молот в руки сразу, как вырос достаточно, чтоб удержать его. Он был спокоен и храбр, это нравилось его соратникам и впечатляло хозяев. Даже в худшие годы войны его труд был востребован. Он всегда зарабатывал достаточно, чтоб прокормить семью. Повзрослев, он ушел из копателей в надсмотрщики, и к концу войны уже руководил несколькими богатыми рудниками. Большинство из его начальников погибли в боях, и на момент формирования нового правительства Хайнцля он был единственным человеком, способным возглавить работы в шахтах.

Кнеф вскоре обнаружил, что прекрасно вписался в странную придворную жизнь Хайнцля. Его большой нос и кривая улыбка вызывала поразительные ассоциации с «Королем-Копателем», персонажем айзенской оперы «Ворон». Хайнцль восхищался внешностью Кнефа, обещая ему армии людей и кучи денег для продолжения работ. Тот хорошенько запоминал эти обещания, а вскоре научился подтверждать свои просьбы письменно, а не лично.

Он знает, как поддерживать работы в шахтах не обращаясь за советом к Хайнцлю. Его успехи

серьезно обогатили айзенфюрста, что дало Кнефу карт-бланш на любую деятельность. Кнеф много работает и мало болтает, как и всю свою жизнь до того. Он никогда не хвастается и всегда почтительно разговаривает с теми, кто стоит выше его. Исключение составляют случаи, когда кто-то пытается сунуться в его шахты – тогда он превращается в тигра. Однажды он сломал нос одному из аделъ (название айзенского дворянства, см. точнее в «Книге Мастера», стр. 50 – прим. переводчика), попытавшемуся предложить отказаться от трат на безопасность шахтеров, чтоб сэкономленные деньги шли в казну княжества. Этот случай привлек на его сторону много новых друзей при дворе Хайнцля.

Кнеф плотный мужчина с широкими плечами и мускулатурой шахтера. Его волосы начали седеть на висках, но он не особо обращает на это внима-



Филип Кнеф

ние. Он никогда не претендовал на звание красавчика. Его некрасивое лицо испещрено отметинами, а крупный нос искривлен давним неудачным переломом. Он уже староват, чтобы копать, но все еще носит на поясе кирку, в качестве напоминания о том, кем был когда-то.

Франциска Кюль

Упрямая и порядочная, Кюль служит советником Фаулька Фишлера уже четыре года. Все это время она следила за притоком налогов, достойным снабжением армии, и даже ухитрялась сглаживать острые углы в отношениях с соседями. Из всех, кто окружает Фаулька, она единственная, кто действительно уважает его, и единственная, кому он доверяет.

Кюль родилась дочерью мелкого дворянина, чьи владения располагались на берегах Зюдлахе. Она присматривала за повседневными делами, включая организацию работы слуг, а так же за тем, чтобы и ее родители выполняли свои обязанности. Она привыкла жить незаметно и отказалась от должности благородного чиновника. Она вышла замуж ради политического альянса (впоследствии супруги виделись крайне редко) и вернулась к своим обязанностям.

Война оставила на имени серьезный след; Зюдлахе было важной стратегической точкой, и пока мужчины сражались, Франциска оставалась на хозяйстве. Однажды она проснулась и обнаружила, что вокруг ее стен лагерем стоит вражеская армия. Генерал сообщил, что ее отец и муж убиты, а он намерен забрать себе их земли. Он потребовал, чтоб она открыла ворота и сдалась ему. Ее дом был в осаде, семья убита, и Кюль сделала то, что сделал бы любой айзенец – плюнула врагу в лицо.

Осада продлилась сорок пять дней, и окончилась лишь когда совершенно сторонняя битва перерезала линии снабжения врага. Организаторские навыки Кюльгодились, чтобы пережить осаду. В последние дни сама она опустилась до того, что ради пропитания начала охотиться на крыс в подвале замка, но когда враг ушел, большинство ее подданных было живо, а стены почти не пострадали.



Франциска Кюль

Услышав о ее талантах, Фаульк Фишлер прислал ей письмо, в котором просил стать своим советником. Увидев в этом прекрасный шанс, она согласилась, помогая начинающему айзенфюрсту своими талантами управляющего и стараясь поддерживать порядок в его неокрепших владениях. Поначалу она относилась к нему с пренебрежением, но затем начала уважать его острый ум, и забыла о его незнатном происхождении. Ее готовность возражать укрепила их взаимное уважение. Она чувствует его одиночество и сочувствует, но не преследует никаких романтических целей. Одиночество это цена власти, считает она, таков урок, который следует выучить, если действительно хочешь править.

Кюль — гибкая темноволосая женщина, возраст которой приближается к сорока. Хотя и не способна похвастаться особой красотой, она облада-

ет привлекательностью зрелой женщины, и к ней успело явиться несколько поклонников. Всех она с презрением отвергла. Она носит отцовский панцерхенд как символ власти и предпочитает практичную одежду. Она может быть очаровательной, когда захочет, но обычно в ее голосе сквозит стальная властностью опытного сержанта. Ее разум это прекрасно отточенное оружие, и она может разом держать в голове невероятное количество фактов и цифр. Ничто и никогда не удивляет Франциску. Ничто.



Хендрик Брандт

Не всех поклонников Фаунер Пёзен просто обескуражить, и не все из ее придворных лишены амбиций. Кое-кто неподдельно восхищается твердостью айзенфюрста и обладает сочетанием упорства и глупости, подходящим чтобы оставаться верным этим убеждениям вопреки всему. Хендрик Брандт как раз из таких.

Состоятельный дворянин из северной части Айзена, Брандт не особо отличился в годы Войны Креста. Его земли не затронуло масштабное разорение, что дало ему время заниматься пустяками. Он старался поддерживать достаток своих подданных и не давал соседям захватить свои земли, однако помимо этого жизнь его протекала без особых целей и устремлений.

Потом он встретил Фаунер.

Она ворвалась в его жизнь подобно урагану, со своими гневными глазами и сияющей красотой. Он не знал, кто она, да это и не волновало его. Она покорила его сердце одним единственным взглядом и подарила ему нечто ранее

непознанное: смысл существования. Он поклялся завоевать воинственную красавицу, чего бы это ему не стоило.

Это оказалось сложнее, чем он представлял. Могущественная княжна обладала бесчисленной армией поклонников, гораздо более амбициозных, чем Брандт. Ему пришлось во всем состязаться с ними, равно как и с нравом самой Пёзен, но он проявил потрясающую стойкость. Он победил двоих соперников на дуэлях (пыл страсти компенсировал недостаток мастерства) и снес все отказы Пёзен (самый впечатляющий стоил ему перелома руки). Сейчас он последний из остающихся «в строю» поклонников, или, по крайней мере, единственный из них, кто не скрывает своих чувств. Сомнительность такого положения служит предметом для жарких споров.



Хендрик Брандт

В отличие от большинства обожателей Фаунер, Брандт не интересуется властью. То, что его любовь является айзенфюрстом, судя по всему, самая большая его трагедия, а от разговоров о воссоединении Айзена его голова и вовсе идет кругом. По иронии судьбы, малая амбициозность делает его самым честным из поклонников Фаунер: он любит ее как женщину, и любил бы, даже живи она в крестьянской лачуге, питаясь одной капустой. Он горячо уверен, что время и настойчивость откроют глаза его любимой на то, как много она значит для него – а так же дадут срастись его сломанным костям.

Брандт – невысокий, но красивый мужчина с добродушной улыбкой. Он более любезен, чем большинство айзенцев, и от природы обладает изяществом и непринужденностью, не свойственными его соотечественникам. Он способен быть осторожным политиком, если решится на это; его природное обаяние – грозное оружие. Он одевается по последней моде, но со вкусом. Брандт намерен стать лучшим женихом на всем белом свете, если когда-нибудь сумеет добиться благосклонности Фаунер.

Мигель Солдано де Аседо

Будучи сыном богатого дона, Мигель часто посещал кастильский двор. Дамы смотрели на него с восхищением, и отец гордился подтянутым сыном, пока тот не навлек на себя гнев Эстебана Вердуго, одного из советников короля. Вызвав юношу в свой кабинет, Эстебан сказал, что видит в нем огромный потенциал и назначает его новым губернатором кастильских владений в Айзене.

В действительности Кастилия никогда не владела этими землями, в чем Мигель предстояло скоро убедиться.

Пребыв в княжество Зигера, он был мягко говоря обеспокоен. Повсюду были грязь и развалины. Не сразу удалось найти местных крестьян, которые подсказали дорогу в столицу, и к этому моменту Мигель успел утомиться, измучиться и разозлиться. Тут он, наконец, увиделся с Эрихом Зигером, который, в свойственной ему иронич-



Мигель Солдано де Аседо

ной манере, сообщил юноше, что поля засолены, а местные земли ничего не стоят. О том, чтобы вернуться в Кастилию, не могло быть и речи: поскольку «высокий пост» Мигеля был утвержден Королевским Назначением, оставив его, юноша автоматически получал на родине смертный приговор. После сурового аргумента, приведенного Зигером, Мигель очутился в свинарнике рядом с замком айзенфюрста на должности кормителя свиней. Он написал домой письмо, но не уверен, дошло оно, или беспечный путешественник попросту выбросил его. Так или иначе, пока он не получил никакой весточки из Кастилии.

«Тюремщик» Мигеля это айзенский мальчишка лет восьми. Его зовут Петер и он обращается со своим подопечным с суровостью бывалого корабельного боцмана. Мигель ненавидит маленько ублюдка, который постоянно роется в его вещах,

заставляет делать всю работу и дразнит его за любую ошибку или когда свиньи побеждают его — что происходит чаще, чем он может вытерпеть.

Он не уверен, что за демон вселился в этих свиней, но они постоянно кусают его за ноги, изворачиваются как кошки и сбегают из своих загонков, так что ему приходится ловить их, пока айзенцы до слез смеются над его ужимками. Он всем сердцем ненавидит улыбчивого советника, из-за которого оказался в таком положении. Он даже не знает, что такого сделал, чтобы разозлить этого человека, но Вердуго открыл ему мир унижений и несчастий. Он должен быть при дворе, ухаживать за прекрасными сеньоритами, а не здесь, в окружении злосчастных свиней.

Кто-то должен ответить за все это.

Мигель — красивый мужчина едва пересекший порог двадцатилетия, с красивыми длинными волосами. У него богатые одежды, что составляет проблему, когда он занимается свиньями. Он может быть очаровательным, если захочет, но против Петера это, к сожалению, мало помогает. Любой, кто поможет ему выпутаться из сложившейся ситуации, на всю жизнь получит верного друга.







Драма

«...Взгляни, властитель, и познай печаль» Часть четвертая

Эрих Зигер пристально рассматривал документ, который ему дали. Он хмурился. Написано было по-кастильски. Вернув бумагу молодому человеку, который явился к нему на порог, Зигер спросил:

— Что здесь написано?

Гость выглядел удивленным.

— Вы не говорите на кастильском? Но вы же губернатор... а, не важно. Не имеет значения. В этом письме говорится, что я новый губернатор этого протектората, с сегодняшнего дня.

Зигер фыркнул и глянул через плечо молодого аристократа на широко раскинувшиеся пустынные поля.

— Где твоя армия?

Кастилец обернулся посмотреть, что так заинтересовало Зигера.

— Я не понимаю, сеньор. У меня нет армии. Я сказал, что это назначение уже было утверждено...

— Можешь спать в свинарнике, парень.

Зигеру это все было не интересно. Шуточки кастильских дворянчиков не стоили его времени. Он повернулся, чтобы уйти, но тут кастилец схватил его за плечо.

— Сеньор, мне кажется — вы не поняли меня. Я Мигель Солдано де Аседо ихо де Хосе Гарсия дель Аседо де Кастильо и я пришел принять власть... — Голос Мигеля ослаб. Зигер, широко открыв глаза, рассматривал свое плечо.

— Убери руку, мальчик.

Голос айзенца был очень спокойным и мягким. Мигель слышал такой голос только однажды, от своего отца, после того как покалечил призовую лошадь грубой выездкой. Дальнейшее ему, помнится, совсем не понравилось. Он осторожно убрал руку.

Зигер снова повернулся к нему.

— Я вижу, ты не понимаешь своего положения. В первых, никто не хватает меня, никогда. Во вторых, я никогда не повторяю дважды. Для тебя я делаю исключение только потому, что кто-то явно сыграл с тобой поганую шутку. Мои земли это не протекторат. Я не губернатор. Я айзенфюрст, как мой отец и дед его деда до меня. Прямо сейчас я очень занятой и сердитый айзенфюрст. Ты можешь спать в моем свинарнике эту ночь, но завтра должен будешь убраться домой.

Мигель стал блее бумаги, которую держал в руках.

— Вы не понимаете, сеньор. Это королевский документ, выданный мне Эстебаном Вердуго лично. Если я оставлю свой пост здесь, наказанием будет смерть. Меня сожгут заживо.

Зигер снова повернулся, чтобы уйти.

— Не моя проблема, парень. А теперь проваливай с глаз моих.

Мигель вскипел. Было очевидно, что с этим человеком не о чем говорить. Стянув перчатку, он догнал айзенца, развернул и с размаху хлестнул его.

— Я вызываю вас, вы, нахальный пес!

Зигер невозмутимо перехватил его руку.

— Карл, мой пистолет для битвы.

Слуга вложил ему в руку увесистый железный пистолет, который Зигер проворно опустил на голову Мигеля. Кастилец свалился как подкошенный.

Эрих вернул пистолет слуге.

— Карл, позаботься о его ране и брось в хлев немного соломы. Похоже, он остается.



Очнувшись, Мигель увидел розовое рыло, наставленное на него между досок ограды. В голове пульсировала боль и холодная грязь просачивалась сквозь плащ, пропитывая его насквозь. Он содрогнулся, надеясь, что не успел слишком замерзнуть. Оглядывая свиней, он заметил мальчишку, сидящего на заборе и глядящего на него.

— Доброе утро, губернатор. Теперь ты новый чистильщик загонов. Тебе стоит подстелить одеяло этой ночью, если не хочешь заболеть.

Похоже, год обещал быть долгим.

Расклад Судьбы

Ведьмы судьбы используют особый способ гадания, с помощью которого описывают судьбы. Для этого они раскладывают пять карт из колоды Сорте в виде креста (см. иллюстрацию).

Первая карта это Сила человека. Она отражает его наиболее выдающееся качество.

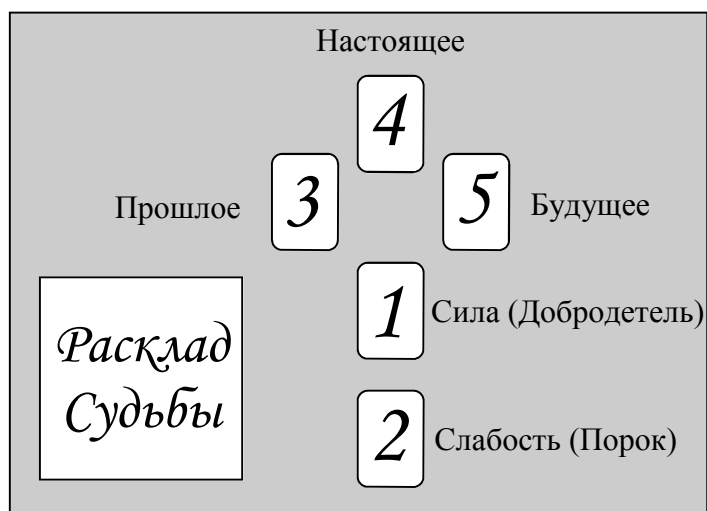
Вторая карта это Слабость человека. Она указывает на его самый значительный изъян.

Третья карта это Прошлое человека. Она рассказывает о важном событии, которое помогло ему стать тем, кто он есть.

Четвертая карта это Настоящее человека. Она показывает то, что происходит прямо сейчас.

Пятая карта это Будущее человека. Она предупреждает о приближении важного события в его жизни.

Обычно первая и вторая карта выбираются из старших арканов, а остальные три – из младших арканов двух мастей, которые наиболее важны для человека. Ведьмы судьбы традиционно откладывают карты двора и не используют их для расклада, потому что они означают события, на которые никак нельзя повлиять.



Использование Расклада Судьбы при создании героя

Чтобы использовать эту систему, вам потребуется колода Таро. Вы должны сделать расклад после того, как определите базовые характеристики и национальность героя, но прежде всего остального. Отделите карты старших арканов, перемешайте и положите в одну стопку. Затем вытащите две масти, которые более значимы для вашего героя – в данном случае, Посохи и Мечи – откладывая карты Пажей, Рыцарей, Королев и Королей. Айзенцы имеют сильные связи с Посохами и Мечами; Посохи отражают политическую неразбериху в государстве, а Мечи – тягу к военному искусству.

Смешайте обе масти вместе. Потом разложите карты, как было описано выше. Необходимо сразу определиться, будете ли вы фокусироваться на Добродетели или выберете Порок. Если вы выберете Силу, ваш герой получает Добродетель, соответствующую вытянутой карте, и вы платите 10 Очков Героя за Расклад Судьбы. Если вы выбираете Слабость, герой будет обладать Пороком, а вы получите 10 Очков Героя для дальнейшего распределения. И, наконец, посмотрите описание Прошлого, Настоящего и Будущего, чтобы узнать, что ваш Герой получил (или потерял) от расклада.

Если у вас нет колоды Таро, будет трудно определить Силу и Слабость случайным образом, так что пусть ваш Мастер определяет их, а потом кинет кубик на Прошлое, настоящее и Будущее (нечет – Мечи, чет – Посохи, а затем кубик на номер карты).

Замечание: В некоторых колодах Мечи могут называться Кинжалами или Клинками, а Посохи – Жезлами или Скипетрами.

Прошлое

Это события, которые сформировали вашего героя и сделали его тем, кем он является сейчас. Некоторые до сих пор нависают над ним.

Туз Посохов: Ваш отец был уважаемым офицером и видел для вас только одно будущее – пойти по его стопам. Вы начинаете игру с бесплатным Преимуществом Военная Академия.

Двойка Посохов: В юности вы противостояли городским хулиганам, и даже некоторыми из взрослых преступников. Сейчас вы чувствуете обязанность защищать всех, кто слабее вас. Вы получаете Преимущество Железная воля бесплатно, но должны совершать бросок Стойкости против TN 20, если хотите не дать своему герою вмешаться в ситуацию, связанную с хулиганам.

Тройка Посохов: Один из ваших дальних родственников умер и оставил вам часть своего имущества. Ваш начальный доход увеличивается на 200 гильдеров.

Четверка Посохов: Бабка с дедом оставили вам с вашим кузеном свою ферму. Это маленький клочок земли, едва способный обеспечить едой своих владельцев, но там очень уютно и вы стараетесь наведываться на ферму всегда, когда располагаете свободным временем. В ваше отсутствие за фермой присматривает кузен. Вы начинаете игру с Умением Торговец и одним дополнительным рангом в Навыке Мясник или Повар бесплатно, также у вас всегда есть дом, в который можно вернуться.

Пятерка Посохов: В вашем родном городе была одна женщина, постоянно оказывавшаяся лучше вас — пусть совсем немного, но зато во всем. Это не слишком беспокоило бы вас, если бы ваши встречи не продолжились даже после того, как вы покинули родные края, и она до сих пор демонстрирует превосходство. Начните игру с Прошлым Соперничеством на 2 очка бесплатно.

Шестерка Посохов: Вы проявили героизм на поле боя (вне зависимости, служили вы на тот момент в армии или нет). Получите Преимущество Награда бесплатно и придумайте, как именно это произошло.

Семерка Посохов: Вы оказались за стенами поселения после заката и ужасное чудовище возникло из теней, а вокруг сгустился туман, но вы были сильны верой в Теуса и страх не коснулся вас. Вы перехватили взгляд чудовища и пристально смотрели ему в глаза, пока лучи солнца не прогнали его. Вы получаете Преимущество Вера бесплатно, но чудовища постоянно появляются на вашем пути (на усмотрение Мастера).

Восьмерка Посохов: Вы выросли в седле. Ездить на лошади вы начали раньше, чем научились ходить. Вы бесплатно получаете Умение Верховая езда с дополнительным рангом в Навыке Верховая езда.

Девятка Посохов: Церковь в местах вашего проживания использовалась в качестве лазарета во время одной из битв Войны Креста. Вы были добровольцем, помогая ухаживать за ранеными и таскать тяжести. Через некоторое время вы кое-чему научились и вас часто просили помогать во время операций, позволяя наблюдать и накладывать повязки, замещая хирурга. Вы бесплатно получаете Умение Доктор.

Десятка Посохов: Как-то ночью вы хорошенько напились со славными ребятами в стильных мундирах, которые предложили вам пойти с ними. Наутро вы проснулись солдатом. С тех пор вы лучшим образом действуете в непростых ситуациях и отлично выполняете свою работу. Вы бесплатно получаете 2-х очковое Преимущество Военное звание.

Туз Мечей: Война Креста практически стерла вашу родную деревню с лица земли. В жажде отмщения вы отыскиали командира ответственного за резню, и в поединке он сумел победить вас. С тех пор вы пытаетесь вновь отыскать его и, наконец, заставить ответить за его дела. Последний раз вы видели его несколько лет назад, и единственным вашим утешением остается то, что он, как и вы, не становится моложе. Вы бесплатно получаете 3-очковое Прошлые Победенный.

Двойка Мечей: По политическим причинам вы получили членство в Гильдии Фехтовальщиков. Вы бесплатно получаете Преимущество Членство: Гильдия Фехтовальщиков, но многие другие члены гильдии всегда будут смотреть на вас как на чью-то странную шутку.

Тройка Мечей: Ваш дед и его брат некогда оказались по разные стороны в Войне Креста и семьи унаследовали вражду до сегодняшних дней. Вы бесплатно получаете 1-очковое Прошлые Вендетта, отражающее вражду внутри вашего семейства.

Четверка Мечей: Вы провели год в отшельничестве, пытаясь смириться с ощущением несправедливости мира. Вы бесплатно получаете Умение Охотник, но должны взять Навыки Выживание, Рыбалка и Скрытность в качестве основных.

Пятерка Мечей: Не в силах принять ужасы, которые ей пришлось увидеть, ваша младшая сестра спаслась бегством в мир, что существует лишь внутри ее подсознания. Вы бесплатно получаете 3-х очковое Прошлое Связь с вайзеном.

Шестерка Мечей: В четырнадцать лет вы покинули дом и нанялись на речную баржу. Вы оставались в команде следующие два с половиной года, в процессе вы успели выучить все, что нужно знать о повседневной жизни на борту речного судна. Вы бесплатно получаете Умение Вождение речного судна.



Семерка Мечей: Когда вы были ребенком, старик с повязкой через глаз платил вам несколько монет в неделю за то, чтобы вы сидели у дороги и не спускали глаз с одного из совершенно обычных зданий. Вы видели, как это здание покинула бледная черноволосая женщина. Снова появилась она только через три месяца. После этого вы следили за ней по всему городу целых три недели, так и не узнав ее имени. Однажды ночью вы нашли одноглазого старика мертвым и больше никогда не видели эту женщину. Вы бесплатно получаете Умение Шпион.

Восьмерка Мечей: Несколько лет назад вас по ошибке арестовали за кражу кольца у дворянина. Вы бежали из тюрьмы всего через неделю, однако власти вас не забыли. Вы начинаете игру с бесплатным Прошлым Награда за голову (Wanted).

Девятка Мечей: Вы были ребенком из богатой семьи, и росли в тепле и комфорте многие годы. Потом ваш дом был сожжен, родители убиты, а вы с сестрами и/или братьями оставлены на произвол судьбы. Вы бесплатно получаете Прошлое Осиротелый.

Десятка Мечей: Нечто, с чем вы встречались, было столь пугающим, что изменило всю вашу жизнь. Вы до сих пор с криком просыпаетесь по ночам от снов, в которых дымные щупальца тянутся к вам, переворачивая вашу душу. Если вы выбрали Слабость, карты вашего Прошлого и Будущего отменяются и вместо них вы бесплатно получаете 3-х очковое Прошлое Страх. Если вы выбрали Силу, карты вашего Прошлого и Будущего отменяются, и вместо них вы бесплатно получаете 2-х очковое Прошлое Кризис веры и 3-х очковое Прошлое Страх. При этом, до тех пор пока Мастер не посчитает эти два Прошлых разрешившимися, вам необходимо тратить два кубика Драмы для активации своей Добродетели, а не один, как обычно.

Настоящее

Эти события описывают события, в которые герой будет непосредственно впутан. Скоро они произойдут, нравится это ему или нет.

Туз Посохов: Недавно вы совершили длительное пешее путешествие. Несмотря на свою непривычность к подобным нагрузкам, вы вдруг поняли, что вам понравилось, и начали тренироваться каждое утро. Теперь вы в великолепной форме и готовы встретиться с чем угодно. Вы бесплатно получаете Умение Атлетика.

Двойка Посохов: Совсем недавно вы были командиром отряда наемников. Потом, по независящим от вас причинам, ваше подразделение распалось. Вы бесплатно получаете Умение Командир.

Тройка Посохов: Вы не так давно брали уроки у эксперта в обращении с панцерхендом и продемонстрировали столь выдающийся талант, что он обещал рекомендовать вас в Гвардейцы Фрайбурга, если захотите. Вы бесплатно получаете Умение Панцерхенд и имеете при себе рекомендательное письмо капитану Гвардейцев Фрайбурга.

Четверка Посохов: Два последних месяца вы работали дегустатором на пивоварне. В результате у вас выработалась потрясающая устойчивость к алкоголю. Вы бесплатно получаете Преимущество Способность пить.

Пятерка Посохов: Вы очень быстры и участвовали в соревнованиях с некоторыми из быстрых бегунов Айзена, чтобы сохранить свой титул. Если вы берете Умение Атлетика во время создания героя, то получаете 2 свободных ранга в Навыке Спринт.

Шестерка Посохов: Недавно вы сорвали куш, поставив на скаковую лошадь. Бросьте один взрывающийся кубик и прибавьте результат в гильдерах к количеству ваших средств на начало игры.

Семерка Посохов: Ранее вы помогали городской страже в качестве добровольца. В благодарность один из старых стражников научил вас обращаться с копьем. Вы бесплатно получаете Умение Древковое оружие.

Восьмерка Посохов: На прошлой неделе вы нашли у дороги чернильно-черный осколок металла. Когда вы подобрали его, он рассыпался у вас в пальцах, а мир словно запнулся на мгновение. Потом время вновь пошло, чуть медленнее, чем раньше. Вы обнаружили, что теперь ваша реакция сравнима с кошачьей. Вы бесплатно получаете Преимущество Боевые рефлексy и получаете один дополнительный сохраняемый кубик на все броски активной защиты. Тем не менее, не все, что дал вам осколок, оказалось столь же приятным. Вы поняли, что больше не можете долго оставаться без движений, а еще больше вас заботит то, что вы, похоже, быстрее стареете. Вы бросаете на один кубик меньше, когда совершаете проверки, при которых персонажу необходимо сохранять неподвижность (например Скрытность, Незаметность и иногда Этикет). Кроме того, вы стареете на два года за каждый прожитый вами год.

Девятка Посохов: Вы только что закончили отрабатывать год по договору в качестве строителя дорог. Вы целыми днями дробили камни на жарком солнце, к вечеру оставаясь разбитым и измученным. Теперь вы гораздо лучше сопротивляетесь боли и усталости, чем раньше. Вы бесплатно получаете Преимущество Стойкость и бросаете дополнительный кубик, сопротивляясь сну или другим формам изнеможения.

Десятка Посохов: Сегодня пришло письмо от вашей сестры. Она пишет, что пропал ее сын, и возможно он сбежал из дому, чтобы увидеться с вами. Вы бесплатно получаете 2-х очковое Прошлого Пропавший родственник (Lost Relative).

Туз Мечей: Путешествуя по Авалону в прошлом году, вы увидели невысокого человечка, придавленного деревом. Напрягшись, вам удалось приподнять ствол, дав пленнику выползти из-под него. В награду он повел рукой в вашу сторону и на миг вы ощутили головокружение. «Что ж, — сказал он, — Ты можешь стать сильнейшим человеком на Тейе, если захочешь». Потом прямо на ваших глазах он обратился оленем и скрылся в лесу. Вы бесплатно получаете Преимущество Легендарная Способность (Мощь).

Двойка Мечей: В награду за оказанные вами услуги знатная женщина наняла для вас телохранителя. Он будет защищать вас и оказывать помощь, а платить за его услуги будет она. Вы бесплатно получаете Преимущество Айзенский телохранитель.

Тройка Мечей: Недавно вы были застигнуты ночью в лесу. Вы потеряли счет времени и спохватились только когда солнечный свет начал меркнуть. Вы со всех ног бежали по тропинкам, чтобы успеть выбраться из леса, прежде чем станет слишком темно, однако по пути вас укусила странная змея, выглядевшая так, будто была соткана из теней. Странное чувство овладело вами, и, шатаясь, вы все же добрались до деревни. Позже вы обнаружили, что можете пристально посмотреть на кого-то и взглядом заставить отвести глаза и занервничать. Вы получаете два свободных подъема, когда совершаете проверки на Запугивание. Однако вы понимаете, что это вполне может оказаться лишь первым из проявившихся эффектов яда змеи, и подозреваете, что другие, куда более заметные, могут проявиться со временем.

Четверка Мечей: Недавно у вас выдалось относительно свободное время, которое вы посветили книгам. Вы бесплатно получаете умение читать и писать на азенском.

Пятерка Мечей: Недавно ваша судьба висела и на волоске и вы полностью выложились, чтобы справиться с навалившимися трудностями. Во время первой истории, в которой будете участвовать, вы не сможете тратить кубики Драмы, но получите 5 дополнительных очков Опыта в конце истории.

Шестерка Мечей: Вы только что вернулись из речного путешествия, во время которого останавливались в Кастилии, куда корабль заходил для ремонта. Вы пробыли там почти два месяца и успели с избытком нахвататься местных слов. Вы бесплатно получаете Преимущество Языки: Кастильский

Семерка Мечей: Около двух недель назад вы увидели, как несколько мужчин затащили в экипаж юную девушку против ее воли. Не в силах оставаться в стороне, вы выхватили клинок и ра-

зогнали негодяев. Оказалось, что отец девушки – могущественный дворянин, и в награду он дал вам кинжал из драхенайзена. Ошеломленный такой щедростью, вы поклялись, что всегда будете рядом, если ему потребуется ваша помощь. Вы бесплатно получаете кинжал из драхенайзена (см. Преимущество Драхенайзен) и 1-очковое Прошлое Обязанность. Поскольку вы не приобретали Преимущество Драхенайзен по обычным правилам, то не получаете скидку на приобретение Преимущества Дворянин.

Восьмерка Мечей: Вы были арестованы за участие в незаконной дуэли, которую выиграли. Прошло два года, и вы только что вышли на свободу из тюрьмы. Вы бесплатно получаете Умение Фехтование, но у властей имеются записи о вашем криминальном прошлом.

Девятка Мечей: Вы только что оправились от серьезной болезни и все еще слабы. Все ваши броски связанные с Мощью получают сложность на 5 TN выше в течение первой истории, в которой вы участвуете.

Десятка Мечей: Вашего лучшего друга вчера убил знаменитый фехтовальщик. Вы поклялись отомстить. Вы бесплатно получаете 3-очковое Прошлое Охотник.

Будущее

Это события, которые вырисовываются в будущем вашего героя. Возможно, причиной им станут те решения, которые он уже принял в прошлом, а может ему только предстоит их принять. Эти предсказания намеренно сделаны туманными; Мастер должен сам придумать, как именно они проявятся в ходе игры.

Туз Посохов: Однажды ты унаследуешь нечто изумительное (Драхенайзенское наследие 2)

Двойка Посохов: Ты отомстишь за смерть отца (Клятва 2)

Тройка Посохов: Ты получишь захватывающую возможность отыскать свою удачу (Карта сокровищ (*Treasure Map*)2)

Четверка Посохов: Ты познаешь радости брака (Романтика 2)

Пятерка Посохов: Опасайся старых знакомств (Соперничество 2)

Шестерка Посохов: Бойся незнакомцев (Немезида 2)

Семерка Посохов: Ты выступишь против несправедливой власти (Награда за голову (*Wanted*) 2)

Восьмерка Посохов: Ты можешь захотеть сменить цель своего пути (Изгнанник 2)

Девятка Посохов: Есть те, кто захочет навредить тебе, если выплывет правда (Истинная личность 2)

Десятка Посохов: Тебя ждут смерти и бедствия (Осиротелый 2)

Туз Мечей: Ты повстречаешь своего врага, но лишь один из вас переживет эту встречу (Немезида 2)

Двойка Мечей: Твоей любовью станет воитель (Романтика 2)

Тройка Мечей: Опасайся связываться с детьми мстительных дворян (Жертва охоты 2)

Четверка Мечей: Чудеса происходят только когда ты смотришь (Момент восхищения (*Moment of Awe*) 2)

Пятерка Мечей: Проигрыш в дуэли не означает, что жизнь окончена (Побежденный 2)

Шестерка Мечей: Не путешествуй по воде. Это погубит тебя (Проклятый 2)

Семерка Мечей: У тебя украдут что-то очень важное (Охотник 2)

Восьмерка Мечей: Ты отдашь свою верность могущественной женщине (Обязанность 2)

Девятка Мечей: Былой огонь вновь вспыхнет в твоей душе, пробудив скорбь (Потерянная любовь 2)

Десятка Мечей: Ты потеряешь того, кого любишь, возможно – навсегда (Связь с вайзеном 2)



Новое Прошлое

Кризис веры

Когда-то вы были крайне религиозны, однако ужасы, которые вам пришлось увидеть и вынести, заставили вас усомниться в вере. Вы пока не определились, отбросите ли вы свои верования окончательно, или постараетесь вернуться в лоно церкви. Количество очков в этом Прошлом определяет, насколько важна была для вас ваша вера и насколько сильны противоречия в вашей душе.

Драхенайзенское наследие (только знатым айзенцам)

Вы наследник рода, в котором от отца к сыну передается предмет из драхенайзена. Это может быть кираса, меч, или даже пистолет. Оно принадлежит вам по праву рождения, но придется подождать, пока нынешний обладатель предмета не умрет или не решит передать его вам. Вы получаете очки Опыта каждый раз, как история закручивается вокруг затруднений этого вашего родственника, и полученные очки складываются и сравниваются с ценой предмета из драхенайзена, о котором идет речь (см. таблицу на стр. 97). Когда вы накапливаете количество очков Опыта, равное утроенной цене предмета, вы получаете его в свое владение и лишаетесь данного Прошлого.

Осиротелый

Вы были отделены от своей семьи, возможно во время Войны Креста. Вы не знаете, где они находятся сейчас, вы не знаете даже, все ли из них до сих пор живы, но их лица постоянно являются вам во снах и вам не будет покоя, пока вы не выясните, что с ними произошло. Количество очков, вложенных в это Прошлое, определяет, как трудно будет отыскать ваших родных и как сильно они будут разрозненны.

Связь с вайзеном

Свет разума погас в глазах вашего родственника или любимого. С ним произошло нечто столь ужасное, что он полностью скрылся в глубинах своего сознания, оставив миру лишь бессмысленный взгляд и волочащее ноги тело. Теперь вы ответственны за безопасность и сохранность доро-

гого вам человека. Вайзены непредсказуемы — иногда они могут сниматься с места и идти на поиски чего-то, видимого только им, или стоя рядом с бесценной картиной равнодушно кромсать ее на лоскутья. Вы все еще надеетесь, что однажды найдете способ исцелить его сознание. До тех пор, или пока вы не сдадитесь, на ваши плечи ложится труд сохранять жизнь безумца. Количество вложенных в это Прошлое очков определяет, как близки вы были с человеком, прежде чем он обратился в вайзена и как далеко внутрь себя он ушел.

Новые Умения

Вожделение речного судна (гражданское)

Моряки, которые водят суда по могучим тейянским рекам, здорово отличаются от тех, кто бороздит открытое море. Хотя морские собратья и посмеиваются над ними, называя «илистыми прыгунами», им прекрасно известно, что только речной капитан сумеет проложить в своенравных речных водах безопасный маршрут в обход камней и коряг.

Базовые Навыки

Равновесие: Если корабль несет по штормовому морю, а капитан велит вам лезть на ванты и закреплять мачту, этот Навык может спасти вашу жизнь. Попросту говоря, этот Навык отвечает за то, чтобы не упасть даже в самых неблагоприятных условиях. Он используется в качестве защитного навыка во время боя на палубе корабля, находящегося в море, или в любом другом случае, когда опора под ногами бойцов нестабильна. Мастер сообщит вам сложность выполнения конкретного действия на борту идущего под парусом судна или в других особых условиях.

Узлы: Вы обладаете навыком завязывания всех основных морских узлов и знаете, чем отличается укорачивающий снасти узел «баранья нога» от «двойной петли».

Рангоут: Вы разбираетесь в запутанном корабельном рангоуте, бегучем и стоячем такелаже. Вы знаете, что такое кливер, где находится главный парус, как задривать люки и ставить паруса.

Более того, вы можете отремонтировать сломанную мачту или разорванный парус.

Речная навигация: Вы хорошо знаете пятидесяти-мильный участок русла определенной реки. Вам известно расположение опасных подводных камней и коряг и вам не требуется совершать бросков Кораблевождения, пока вы двигаетесь по этому участку. Вы можете выучить еще один участок в пятьдесят миль длиной за каждый дополнительный ранг в этом Навыке.

Дополнительные Навыки

Засада: Вы знаете, как найти места, в которых можно устроить засаду, а так же признаки, по которым можно определить присутствие в таких местах людей. Этот навык может использоваться как для того, чтобы поставить засаду, так и для того, чтобы ее обнаружить. Правила по использованию этого навыка изложены в разделе «Драма» в «Справочнике Игрока».

Подкуп: Правильно использованная сумма денег может смазать колеса бюрократии, открыть многие двери и заставить охранников сменить свою лояльность. Вы знаете, где, когда, как и сколько нужно дать.

Картография: Используя набор картографических инструментов, вы можете делать аккуратно составленные карты. За надежную карту, проданную подходящему покупателю, можно выручить хорошие деньги. Успешный бросок с этого навыка позволяет создать четкую и точную карту. Но завал с броска может безжалостно забросить корабль идущий по ней напрямиком в Седьмое Море...

Дипломатия: Искусство дипломатии – искусство мира. Слова предотвратили больше войн, чем вызвали пушки. Ваши искренние уверения могут успокоить любого человека, за исключением разве что самого задиристого и разъяренного дуэлянта. Они помогут сохранить вашу кровь там, где ей положено находиться – в ваших жилах.

Кораблевождение: Используя компас, солнце или звезды, вы можете держать корабль на заданном курсе, данном вам навигатором и способны

заметить прячущиеся под водой опасности и опасные отмели. Кроме этого, вы знаете, как удержать корабль на плаву во время шторма. Правила по кораблевождению можно найти в «Книге Мастера».

Плавание: В случае, если вы не слишком тяжело нагружены, вы отлично справитесь с тем, чтобы не пойти на дно. За исключением, конечно же, возможной встречи с акулой и не менее возможного шторма. В «Книге Мастера» имеются правила по плаванию в своем. Там же находятся и правила, описывающие шансы утонуть.

Определение погоды: Неважно, как вы предсказываете погоду. Возможно, у вас начинают болеть мозоли или суставы, может быть, вы просто умеете разбираться в приметах. Вы всегда знаете, что надвигается шторм, и можете быстро прикинуть, насколько сильным он будет. Правила по погоде могут быть найдены в «Книге Мастера».

Беспризорник (гражданское)

Проведя детство на улицах или в дикой глуши, где некому было о вас позаботиться, вы научились определенным вещам, например, искать объедки и просить подаяние. Подобный стиль жизни часто развивает в человеке моральную гибкость, ставя выживание выше честности.

Базовые Навыки

Скрытность: Скрытностью называется навык, позволяющий оставаться незамеченным. Вы можете использовать его для того, чтобы пробраться в места, вход в которые запрещен, скрыться от преследователей или для того, чтобы избежать того, чтобы быть застигнутым в компрометирующей ситуации. Обычно этот навык используется для встречного броска против Разума.

Уличная навигация: Вам не требуется времени, для того, чтобы сориентироваться – даже во время ночной погони. Без этого Навыка вы быстро обнаружите, что потерялись или загнаны в переулок, оканчивающийся тупиком. Успешные броски с этого навыка дают вам информацию о месте, в котором вы находитесь. Если город, в котором вы делаете бросок, вам не знаком, вы получаете штраф -2 несохраняемых кубика.

Выживание: Собираение ягод и орехов не слишком увлекательное занятие, но зачастую оно оказывается необходимым, чтобы выжить зимой или на незнакомой территории. Использование этого Навыка всегда даст вам достаточно пищи для существования. Однако собранная пища может включать такие деликатесы, как мыши, термиты и личинки. Правила по использованию этого Навыка можно найти в «Книге Мастера».

Дополнительные Навыки

Умение прятать: Женщина, спрятавшая стилет в корсаже платья может оказаться опасна, даже выглядя беззащитной. Если вам требуется пронести пистолет в хорошо охраняемый бальный зал или отмычки в тюремную камеру, понадобится этот Навык. Для его использования вы должны совершить с него простую проверку. Выброшенное число станет сложностью для каждого, находящегося рядом и обратившего на вас внимание. Каждый обыскивающий вас получает свободный подъем, если обыск тщателен, он получает 2 свободных подъема.

Карманная кража: Ваше прикосновение легко как перышко, кроме того, вы вооружены целым арсеналом уловок и трюков, позволяющих отвлечь внимание. Вы умеете лишать прохожих их собственности так аккуратно, что они даже не узнают об этом. Ваше мастерство позволяет вам с равной легкостью подкинуть какую-нибудь вещь ни о чем не подозревающей жертве или тихо спрятать в рукав предмет лежащий на столе. Обычно этот Навык используется для встречного броска против Разума.

Знание свалок: Вы знаете, где можно найти полезный мусор. Хотя вероятностью того, что вы найдете на помойке бриллиант можно пренебречь, вы точно знаете, где можно достать еду, одежду или импровизированное оружие. Успешные броски с этого Навыка дадут вам предметы или ресурсы, которые можно найти в городе. Что именно вы найдете, решает Мастер.

Искренность: Даже самая искусная ложь становится бесполезной, если слушатель заметит, что у вас подрагивают пальцы или бегают глаза. Навык Оратор позволяет использовать гладкие слова для того, чтобы развлечь или впечатлить кого-то. Искренность скрывает истину за словами, покрывая даже самую наглую ложь видимой честностью

Новые школы боя

Будучи наиболее милитаризованной страной на всей Тейе, Айзен может похвастаться широчайшим разнообразием военных академий. Многие из этих заведений обучают не только боевым стилям, но и продвигают новые принципы социального мышления и самого существования.

Дрексель

Страна происхождения: Айзен

Описание: Этот стиль создал наемник по имени Кристоф Дрексель, предводитель отряда, известного как Кровопийцы. Во время своей карьеры наемного солдата он пришел к выводу, что в сражениях часто требуется иметь возможность быстрой смены подхода и манеры боя. В результате он разработал несколько различных способов боевого применения цвайхандера. Стиль Дрекселя весьма популярен в среде наемников за свою возможность использования в самых разных ситуациях. Кроме того, он также является причиной решения многих наемников стать *допельзолднерами* и получать оплату вдвое против обычного.

Гибкость стиля Дрекселя является его основным преимуществом. Боец, обученный ему, имеет большее разнообразие способов атаки и защиты, чем последователи любой другой школы боя. В рамках стиля существует четыре стойки – они же способы хвата меча. Каждая стойка имеет свои выгоды и недостатки, и предназначена для наступательной или защитной тактики.

Последователи Дрекселя могут быстро менять стойки, чтобы приспособиться к изменению ситуации. Тем не менее, школа требует умения быстро соображать, и слишком быстрая смена событий может оказаться смертельной для бойца.

Основные требования: Грязная драка, Тяжелое оружие

Навыки фехтовальщика: Обезоруживание (Тяжелое оружие) (*Disarm*), Агрессивная атака (Тяжелое оружие) (*Lunge*), Удар эфесом (Тяжелое оружие) (*Pommel strike*), Поиск слабости (Дрексель) (*Exploit weakness*)

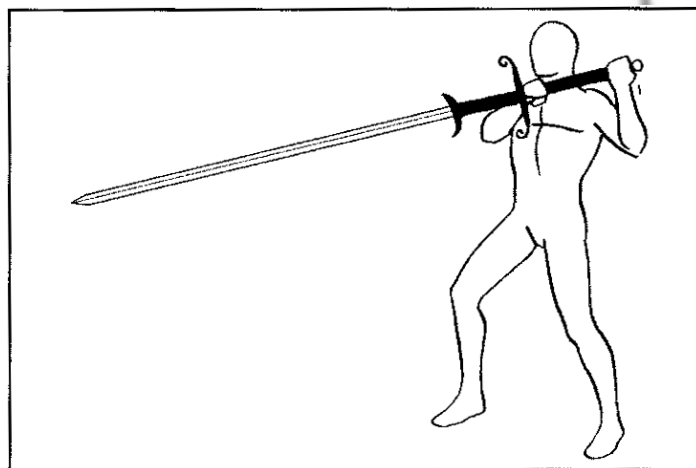
Новичок: Новички в стиле Дрекслея изучают ряд основ, необходимых для владения цвайхандером. Вы знаете две стойки (выберите из списка далее) и можете использовать возможности Новичка, описанные для этих стоек. Кроме того вы получаете бонус в +5 к значению общей инициативы, когда вооружены цвайхандером.

Специалист: Специалисты расширяют познания об использовании цвайхандера и учатся использовать свою силу для устрашения врагов (а иногда и союзников). Теперь вы знаете еще одну стойку и можете использовать возможности Специалиста, описанные для всех известных вам стоек. Кроме того, вы получаете Рейтинг Страха 1. Если у вас уже есть Рейтинг Страха, то он увеличивается на 1. Вы можете использовать свой Рейтинг Страха в своих проверках Лидерства, попытках Запугивания и проверках Паники (см. «Расширение правил Массовых сражений» на стр. 103-107). Вы получаете свободный подъем на свой бросок за каждое очко Страха. Наконец, когда вы ведете отряд (приспешников и/или брутов) против чудовища или человека, обладающего собственным Рейтингом Страха, ваш Рейтинг Страха отменяет воздействия вражеского на вас и ваш отряд как 1 к 1 до конца сцены. (т.е., если у чудовища Рейтинг Страха 3, а у вас 2, Рейтинг чудовища падает до 1, а ваш до 0).

Мастер: Мастер стиля Дрекслея изучил все тонкости использования цвайхандера и запугивания врагов. Вы изучаете последнюю стойку и можете использовать возможности Мастера для всех стоек. Ваш Рейтинг Страха увеличивается еще на 1.

Стойки с цвайхандером

Стойка это непосредственно способ держать меч и сражаться им. Цвайхандер крайне разностороннее оружие и может использоваться в четырех различных стойках. Каждая стойка влияет на то, как конкретно можно действовать цвайхандером. Обученный стилю Дрекслея боец может войти в любую стойку потратив одно действие, если в этот момент он вооружен цвайхандером и тот не требуется возвращать после удара (см. стр. 103 для описания возврата цвайхандера и прочих правил для его использования). В начале боя можно выбрать любую стойку без страты дейст-



Стойка Биттнер

вия, предварительно оценив ситуацию. Если боец меняет оружие на любое другое кроме цвайхандера, это отменяет любые эффекты от стоек.

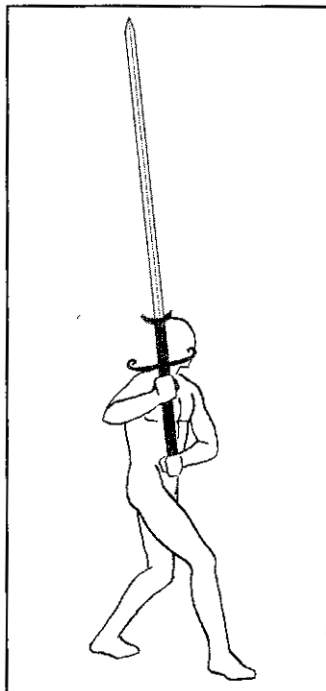
Биттнер или Передняя стойка: Цвайхандер удерживается на уровне головы, подобно копью. Главным образом это защитная стойка, однако в дополнение она делает меч более маневренным. Цвайхандер наносит 2с2 повреждения из этой стойки.

Новичок: Вам не нужно тратить действия на возврат меча после ударов и вы получаете свободный подъем на активную защиту с помощью Парирования.

Специалист: Вы получаете по два свободных подъема на активную защиту с помощью Парирования. Значения ваших кубиков действия считаются на 1 ниже (до минимума в первой фазе) для использования Активной защиты.

Мастер: Теперь вы получаете три свободных подъема на Активную защиту с помощью Парирования. Значения ваших кубиков действия считаются на 2 ниже (минимум 1) для использования Активной защиты.

Гербек или Высокая стойка: Это то самое положение, в котором большинство необученных людей будет держать цвайхандер. Клинок направлен вверх, руки находятся на уровне лица и удары наносятся на манер топора, с широкими замахами. В этой стойке цвайхандер наносит 3с3 повреждений.



Стойка Гербек

Новичок: Вы научились атаковать своего противника даже на обратном движении меча. Конечно, это атака выходит более слабой, и наносит всего 1с2 повреждений.

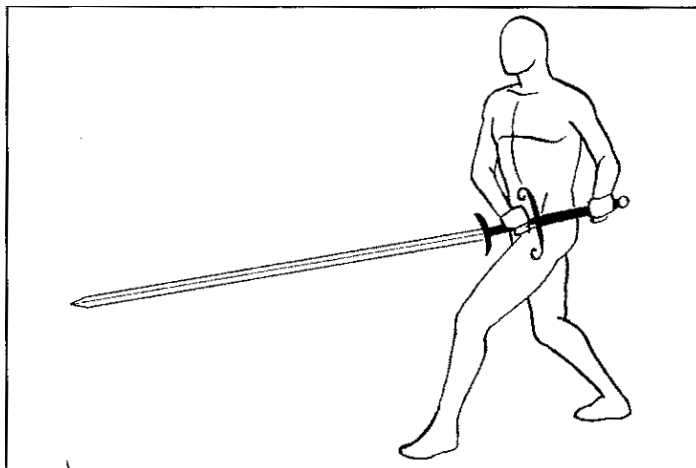
Специалист: Вы развили свой навык удара обратным движением до того уровня, теперь он наносит теперь 2с2 повреждений.

Мастер: Теперь ваш цвайхандер на возвратном движении наносит тот же урон, что обычное Тяжелое оружие (3с2).

Кюлер или Низкая стойка: В этой стойке цвайхандер держат горизонтально, так что основная гарда находится рядом с талией владельца, а клинок направлен на противника. Эта стойка позволяет совершать клинком очень быстрые движения. Цвайхандер в этом положении наносит 2с2 повреждений.

Новичок: Вы получаете +10 к общему значению инициативы (в добавок к обычным +5) и значения ваших кубиков действия считаются на 1 ниже (минимум 1) для действий Атаки, возврата меча или Активной Защиты.

Специалист: Значения ваших кубиков действия считаются на 2 ниже (минимум 1) для действий Атаки, возврата меча или Активной Защиты.

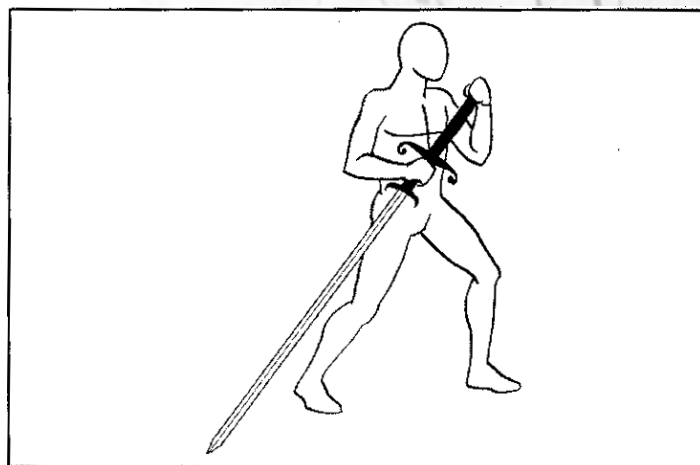


Стойка Кюлер

Мастер: Значения ваших кубиков действия считаются на 3 ниже (минимум 1) для действий Атаки, возврата меча или Активной Защиты.

Мецгер или Задняя стойка: В этой стойки хват меча напоминает хват метлы, и кончик клинка указывает в землю чуть позади владельца. Это крайне эффективная наступательная стойка, позволяющая совершать быстрые неожиданные атаки. В этой стойке цвайхандер наносит 4с3 повреждений, однако пассивная защита владельца меча падает на 5, а TN любого действия Активной Защиты повышается на 5.

Новичок: Значения ваших кубиков действия считаются на 1 ниже (минимум 1) для действий Атаки



Стойка Мецгер

Специалист: Значения ваших кубиков действия считаются на 2 ниже (минимум 1) для действий Атаки

Мастер: Ваш цвайхандер наносит 4с4 повреждений при успешной атаке.

Гелинген

Страна происхождения: Айзен

Описание: Этот стиль был разработан специально для использования против противников, не являющихся людьми. Студенты Академии Гелинген учатся видеть уязвимые точки в строении незнакомых им существ, и поэтому после победы над некоторым количеством чудовищ одного типа, уже знают, куда нужно нанести удар, чтобы нанести дополнительный ущерб.

Обучение подразумевает нанесение ударов по суставам вроде коленей и локтей, подбор субстанций ядовитых для определенных типов чудовищ, и атаки в слабо защищенные точки, например глаза.

Тем не менее, обучение Гелинген не предполагает противостояния разумному противнику. Студенты всегда ищут предсказуемые, повторяющиеся повадки чудовищ, а разумным существам свойственно использовать индивидуальные приемы, набор которых почти всегда уникален.

В отличие от последователей других школ боя, студенты академии Гелинген не получают свободного членства в Гильдии Фехтовальщиков. Вместо этого они получают один свободный ранг в любом из своих навыков Школы.

Основные требования: Грязная драка, Доктор

Навык фехтовальщика: Поиск слабости (Чудовище) (*Exploit weakness(Monster)*) (см. ниже)

Новичок: Боец обучен сражаться с одним типом чудовищ (обычно это что-то из того, что встречается в окрестностях академии, то есть кобольды или сирены, но возможны и другие варианты). Вы бесплатно получаете один Навык Поиск слабости (Чудовище) (см. ниже) на уровне 3 и можете приобрести еще до трех по обычной цене (дополнительные Навыки). Вам необходимо иметь четыре Навыка Поиск слабости (Чудовище) уровня 4, чтобы достигнуть уровня Специалиста.

Сражаясь с чудовищем, для которого у вас есть Навык Поиск слабости, вы всегда добавляете значение этого навыка к любому броску на повреждение (бросок равный 17 превратится в 20, если у вас навык уровня 3).

Специалист: Теперь боец умеет сражаться с несколькими различными типами чудовищ и начинает осознавать их повадки и предпочитаемые виды атак. Сражаясь с чудовищем, для которого у вас есть Навык Поиск слабости, вы всегда добавляете удвоенное значение этого навыка к значению своей пассивной защиты. Кроме того, удваивается бонус, который вы получили на уровне Новичка, и теперь сражаясь с чудови-

щем, повадки которого вам известны, вы также добавляете удвоенное значение навыка Поиск слабости к любому броску на повреждение. Вам необходимо иметь четыре Навыка Поиск слабости (Чудовище) уровня 5, чтобы достигнуть уровня Мастера.

Мастер: С этого момента боец начинает замечать, что элементы повадок многих чудовищ сходны, что позволяет ему эффективно противостоять даже незнакомым существам. Считается, что вы обладаете уровнем 1 во всех возможных Навыках Поиск слабости (Чудовище) и можете улучшать их (до уровня 2 и выше) по обычным правилам. Теперь вы можете приобрести столько навыков Поиск слабости (Чудовище), сколько захотите.

Новый навык фехтовальщика

Поиск слабости (Чудовище): Сражаясь с чудовищем, для которого у вас есть связанный Навык Поиск слабости, вы получаете количество несохраняемых кубиков, равное вашему уровню в этом навыке на броски атаки и активной защиты. Список чудовищ может включать аспри, сирен, кобольдов и т.д. Разумные существа, такие как сиды или люди, не являются чудовищами, поскольку их тактика почти всегда уникальна и обычные уловки не будут работать против них.

Приобретение Навыков Поиск слабости (Чудовище)

Навык Поиск слабости (Чудовище) может быть приобретен (по обычной цене) только после того, как вы победили (или помогли победить) чудовище конкретного типа, и не больше чем на 1 ранг за одну победу. Это правило не учитывается на стадии создания персонажа – считается, что он успел сразиться с необходимым количеством чудовищ когда-то в прошлом.

Возможное правило: Мастер может позволить героям приобретать обычные Навыки Поиска слабости схожим образом, разрешая повышать уровень навыка (по обычной цене) на 1 за каждого фехтовальщика, использующего определенную школу боя, из схватки с которым герой вышел победителем.

Хопкен

Страна происхождения: Айзен

Описание: Изобретение арбалета стало одновременно проклятием и благословением Айзена. Оружие, способное пробивать даже полный доспех из драхенайзена; обычным лукам такое было попросту недоступно. При этом, несмотря на дороговизну, арбалет можно было выдать любому крестьянину, который при минимальном обучении мог начать эффективно использовать его. Один из таких крестьян, человек по имени Адриан Хопкен, достиг таких высот в искусстве обращения с арбалетом, что после окончания Войны Креста начал учить своему стилю других.

Стиль Хопкена концентрируется на точности стрельбы и скорости перезарядки. Кроме того Адриан разработал особо мощный арбалет, болты которого более эффективно пробивают драхенайзен. Используя несколько механических ухищрений и устройство, напоминающее обувной рожок, Адриан показал своим ученикам, как сделать перезарядку арбалета практически мгновенной.

Слабость данного стиля заключена в самой сущности используемого оружия. Арбалет эффективен только если стрелок сохраняет относительную неподвижность, а спусковой механизм издает громкий щелчок непосредственно перед тем, как выпустить болт, давая противнику шанс вовремя убраться с траектории выстрела.

В отличие от последователей других школ боя, студенты Хопкена не получают свободного членства в Гильдии Фехтовальщиков. Вместо этого они получают один свободный ранг в любом из своих навыков Школы.

Основные требования: Атлетика, Арбалет

Навыки фехтовальщика: Натягивание (Арбалет) (*Arc*), Перезарядка (Арбалет) (*Reload*), Трюковая стрельба (Арбалет) (*Trick shooting*), Поиск слабости (Хопкен) (*Exploit weakness*)

Новые навыки фехтовальщика

Натягивание (Арбалет) (*Arc*): Хотя подтянуть тетиву арбалета и очень сложно, это все же можно сделать. За каждый ранг в этом навыке, ваш арбалет увеличивает дистанцию выстрела на 5 ярдов.

Перезарядка (Арбалет) (*Reload*): За каждый ранг, который вы имеете в этом навыке, ваше личное время перезарядки арбалета сокращается на 1 действие. Это тот же навык, что описан в «Справочнике игрока», но для учеников Школы Хопкена он считается базовым, а не дополнительным.

Трюковая стрельба (Арбалет) (*Trick shooting*): За каждый ранг в «трюковой стрельбе» вы вычитаете 5 из любых пенальти, которые воздействуют на ваш выстрел, например из пенальти за дальность и прикрытие. Однако навык трюковой стрельбы не может понизить сложность попадания ниже обычной сложности попадания, равно как не может использоваться для подъемов увеличивающих повреждение. Зато этот бонус может быть использован для Прицельных выстрелов. Так, например, если цель имеет сложность попадания 15 + 15 модификатор (например – за выстрел в руку), арбалетчик, имеющий ранг 5 в навыке Трюковая стрельба игнорирует 15 очков пенальти, но должен делать бросок с атаки против базовой сложности в 15, так как этот навык ее не понижает.

Новичок: Новички в стиле Хопкена изучают ряд хитростей, связанных со стрельбой из арбалета. Вы наносите дополнительный несохраняемый кубик повреждения атакуя цель из арбалета (урон становится 3с3) и можете приобретать Навык Перезарядка (Арбалет) по цене базового.

Специалист: Специалисты в стиле Хопкена обучены использовать все преимущества арбалета, посылая болты дальше и точнее любого необученного стрелка. Дистанция выстрела вашего арбалета увеличивается на 10 ярдов, а штрафы за ближнюю и дальнюю дистанции снижаются до -0 и -5 соответственно.

Кроме того, вы можете собрать особый тяжелый арбалет который будет наносить 4с3 повреждений вместо 3с3. Это требует 5000 гильдеров. Любому, у кого Мощь ниже 4, требуется три дополнительных действия чтобы перезарядить такой арбалет.

Мастер: Мастеров стиля Хопкен по праву считают лучшими арбалетчиками на всей Тейе. Дистанция выстрела вашего арбалета увеличивается на 15 ярдов, а штрафы за ближнюю и дальнюю дистанции снижаются до +5 и -0 соответственно. Наконец, вы можете поднять навык Перезарядка (Арбалет) до 6, что будет стоить вам 25 очков Опыта, уменьшив таким образом время перезарядки до 0 и стрелять в каждое свое действие.

Пёзен

Страна происхождения: Айзен

Описание: В рамках этой школы бойцы изучают работу кабаньим копьём, древковым оружием, традиционно используемым для конной охоты на кабанов. Копье имеет перекладину за наконечником, которая изначально не давала раненому животному продвинуться по древку и убить лошадь или всадника. Потом некоторые самонадеянные дворяне начали использовать кабаньи копья для «охоты» за вражескими солдатами на поле боя, полагаясь на прочность своих доспехов из драхенайзена, отражающих удары клинков и стрел. В конечном счете это превратилось среди дворянства в способ показать удаль — состязание, позволяющее похвалиться защитой своего драхенайзена. Так или иначе, приемы разработанные семейством Пёзен обратили кабанье копье в мощное кавалерийское оружие. Сегодня это престало быть способом похвальбы, окончательно превратившись эффективный боевой стиль, однозначно демонстрирующий окружающим дворянское происхождение воина.

Основная сила стиля Пёзен — опустошительная последовательность действий в самом начале боя. Боец полностью выкладывается в начале сражения, после чего возвращается в резерв, чтобы восстановить силы и похвастаться количеством «свиней» — пехотинцев, которых ему удалось убить.

Однако, если путь к отступлению отрезан, он окажется в большой опасности. Последователи стиля Пёзен очень быстро выбиваются из сил, и немало дворян были стащены с коня, лишены своих доспехов и растерзаны «свиньями».

Основные требования: Древковое оружие, Верховая езда

Навыки фехтовальщика: Мощный удар (Древковое оружие) (*Beat*), Рывок (Древковое оружие) (*Charge*), Конный удар (Древковое оружие) (*Lance*), Поиск слабости (Пёзен) (*Exploit weakness*)

Новые навыки фехтовальщика

Рывок (Древковое оружие) (*Charge*): Последователи стиля Пёзен наносят несколько быстрых ударов, после чего удаляются на безопасное рас-

стояние. Вы можете понизить значение одного из своих кубиков действия на значение этого Навыки перед тем, как начнется первая фаза первого раунда в каждом бою.

Конный удар (Древковое оружие) (*Lance*): Заменяет собой Навык Атака (Древковое оружие) если атака древковым оружием производится из седла. Этот Навык рассматривается как базовый.

Новичок: Новички данного стиля учатся опережать своих противников и наносить удары из седла. Вы получаете +15 к значению общей инициативы на время первого раунда в каждом бою. Также, если вы используете навык Конный удар (Древковое оружие) в течение первого раунда боя и имеете достаточно места для маневра (20x20 футов, используйте раздел Мастера) вы получаете один дополнительный сохраняемый кубик на повреждение, если атака успешна.

Кроме того Пёзен обычно обучают только дворян, так что вы получаете скидку в 5 очков на приобретение Преимущества Драхенайзен (обладание которым является лучшим подтверждением дворянства в айзене, учитывая сколь многие дворяне потеряли свои земли).

Специалист: Специалисты учатся концентрировать свою силу в начале боя, нанося так много урона, как это только возможно, прежде чем вернуться в безопасность. В течение первого раунда каждого боя вы можете по своему решению поднять на 1 ранг свои Мощь, Мастерство и Стойкость. Если вы сделали это, то должны уменьшить эти характеристики на 1 до конца сцены. Если этот штраф снизил любую из ваших характеристик до 0 (или вы получили количество Драматических ранений равное удвоенному значению вашей новой Стойкости), то вы немедленно оказываетесь в состоянии Выведен из строя.

Мастер: Мастера стиля Пёзен умеют атаковать быстрее и чаще, они напоминают вихри стали, стремительно сметающие все на своем пути. В начале раунда вы можете позаимствовать действия из следующего раунда. Таким образом, если ваш Характер равен 3, вы сможете предпринять в текущем раунде до 6 действий, но если вы бросите все шесть этих кубиков действий, то не получите действий в следующем раунде. Вы можете использовать эту возможность только один раз для каждого нового раунда.

Штайль

Страна происхождения: Айзен

Описание: Данная Школа проповедует философию лидерства, что радикально отличается от устоев Школы Унабвендбар (см. ниже). Вместо стремления к эффективному и логичному руководству, последователи Штайля делают ставку на поддержание лояльности своих войск. Не важно, насколько велик тактический гений полководца, если люди отказываются выполнять его приказы.

Подобный стиль руководства обычно присущ командирам небольших подразделений, таким как отряды наемников или команды пиратских кораблей, в которых добрые отношения командующего и подчиненных являются основой всего.

С другой стороны, командир, сблизившийся со своими подчиненными, ставит под удар свою собственную психику. Он вполне может потерять голову и провести рискованный маневр для их спасения, изменив ради этого течение всей битвы – и потерять в результате еще больше людей.



В отличие от последователей других школ боя, студенты академии Штайля не получают свободного членства в Гильдии Фехтовальщиков. Вместо этого они бесплатно получают Преимущество Военная Академия.

Основные требования: Командир, Придворный

Навыки фехтовальщика: Приказ (Продвижение, Прорыв, Окружение, Фланговая атака, Удержание, Перегруппировка, Разведка боем, Расстановка пр. Прорыва, Линия, Отступление) (Orders)

Новые навыки фехтовальщика

Приказ (Продвижение и т.д.) (Orders): Каждый из Навыков стиля Штайля связан с одной из позиций Таблицы Тактических Приемов на стр. 104. Когда генерал выбирает тактику, связанную с одним из его Навыков, он добавляет к броску Стратегии количество очков, равное его уровню мастерства (Новичок – 1, Специалист – 2, Мастер – 3) умноженному на ранг в этом конкретном умении. Таким образом, генерал, имеющий уровень Мастер Штайля и Навык Прорыв 5 ранга добавляет 15 к своему броску Стратегии в каждом раунде, в котором он использует тактику Прорыв.

Новичок: Последователи Штайля обучаются пониманию эмоций и реакций своих подчиненных. Это помогает им в повседневной жизни и улучшает их возможности командования. Вы получаете один свободный подъем на сопротивление действиям системы Острого Ума. Все неигровые персонажи лояльные вам получают два свободных подъема на сопротивление действиям системы Острого Ума в вашем присутствии.

Кроме того вы получаете 1-очковую скидку на приобретение Преимуществ, которые дают вам в подчинение неигровых персонажей (Слуга, Телохранитель и т.д.), и вы можете ис-

пользовать правила для обученных приспешников и брутов (см. ниже). Конечно, стоит отметить, что группа вооруженных людей (более 5-6) в мирном поселении, скорее всего, будет вызывать переполох.

Вам необходимо поднять четыре навыка Школы до 4 уровня, чтобы достигнуть уровня Специалиста.

Специалист: Специалисты Школы Штайля обучены более эффективному командованию. Они способны следить за большим количеством людей сразу. Вы можете собрать под своим командованием (см. правила по Отрядам брутов в «Книге Мастера») количество брутов, равное вашему рангу в Разуме + вашему рангу в Навыке Лидерства. В любой момент, если один из брутов под вашим командованием приходит в состояние Выведен из строя, вы можете потратить кубик Драмы чтобы предотвратить это.

Кроме того, используя правила массовых сражений, вы можете добавлять свой уровень мастерства к результату своего броска Личных результатов – ваши люди прикрывают вас.

Вам необходимо поднять четыре навыка Школы до 5 уровня, чтобы достигнуть уровня Мастера.

Мастер: Мастера этой Школы – невероятно харизматичные люди, войска которых готовы пойти за ними хоть к Легиону в пасть. При использовании правил Массовых сражений, вы, как генерал, получаете серьезный прирост к своей способности вдохновлять людей. Во время Расстановки перед боем, совершая бросок Разум + Вдохновение вы получаете подъем за каждые выброшенных 5 очков, а не за 10, как обычно. Кроме того в течение одной сцены вы можете потратить одно действие чтобы понизить Рейтинг Страх противника на ранг вашего Навыка Лидерства.

Правила для обученных приспешников и брутов: Последователь Школы Штайля может тратить свои очки Опыта для улучшения способностей любого лояльного ему неигрового персонажа. Для приспешников каждый ваш пункт опыта превращается в два

(непотраченные очки теряются). Что касается брутов, вы можете повышать Рейтинг Угрозы отдельного отряда по приведенной таблице. Кроме того вы можете повышать Навыки отряда брутов (до максимума в +3) тратя количество очков Опыта равное новому значению Навыка. (т.е. увеличение Работы ног с +1 до +2 будет стоить 2 очка Опыта).

Новый Рейтинг Угрозы	Стоимость в очках Опыта
2	10
3	20
4	40

Потери в отрядах брутов: Герои могут самостоятельно отыгрывать найм новых брутов, или же Мастер может предоставлять одного нового Брута в конце каждого акта (герои подобрали его по дороге). Потери не отменяют улучшенный, приобретенных для отряда брутов – новичок будет обладать теми же навыками, что и его предшественник.

Возможное правило: Мастер может позволить использовать правила обученных приспешников и брутов всем героям, удваивая цены для тех, кто не имеет подготовки академии Штайля.

Унабвендбар

Страна происхождения: Айзен

Описание: Академия Унабвендбар в Штарке – единственное место, где преподают данную философию войны; Школа учит не тратить силы на борьбу с неизбежным. Хороший командир всегда заметит готовый дрогнуть фланг, или отряд, который сейчас будет отрезан и уничтожен, но многие перебросят дополнительные ресурсы на безнадежную ситуацию, движимые бессмысленной лояльностью. Позволив неизбежному произойти и заранее оценив возможные преимущества, вместо того чтобы пытаться предотвратить происхождение, командир может обернуть потенциально безнадежную ситуацию победой.

Некоторые из величайших военных умов мира разделяли подобные убеждения. Посылая войска против армии, ведомой последователем философии

фии Унабвендбара, не стоит начинать праздновать, пока битва окончательно не завершена. То, что выглядит как победа, может оказаться ловушкой, подстроенной противником.

Выпускники академии Унабвендбар не склонны насаждать в войсках запредельную лояльность, что обычно свойственно другим стилям командования. Солдаты не слишком любят командиров, способных с легкостью бросить их на поле боя ради перемещения остальной армии в более выгодную позицию.

В отличие от последователей других школ боя, студенты академии Унабвендбар не получают свободного членства в Гильдии Фехтовальщиков. Вместо этого они бесплатно получают Преимущество Военная Академия.

Основные требования: Командир, Ученый

Навыки фехтовальщика: Приказ (Продвижение, Прорыв, Окружение, Фланговая атака, Удержание, Перегруппировка, Разведка боем, Расстановка пр. Прорыва, Линия, Отступление) (*Orders*)

Новые навыки фехтовальщика

Приказ (Продвижение и т.д.) (Orders): Каждый из Навыков стиля Унабвендбар связан с одной из позиций Таблицы Тактических Приемов на странице 104. Когда генерал выбирает тактику, связанную с одним из его Навыков, он добавляет к броску Стратегии количество очков, равное его уровню мастерства (Новичок – 1, Специалист – 2, Мастер – 3) умноженному на ранг в этом конкретном умении. Таким образом, генерал, имеющий уровень Мастер Штайля и Навык Прорыв 5 ранга добавляет 15 к своему броску Стратегии в каждом раунде, в котором он использует тактику Прорыв.

Новичок: Новички Школы Унабвендбар демонстрируют выдающиеся дисциплину и концентрацию. За каждую фазу, на которую вы удерживаете действие, прежде чем предпримете его (или за каждые десять минут вне боя), вы можете добавить к результату броска на это действие количество очков, равное вашему уровню мастерства в данной Школе, вплоть до упятеренного (максимум +5 для Новичка, +10 для Специалиста и +15 для Мастера). Если вы получаете Драматическое ранение, пока удерживаете действие, то концентрация сбивается и надо начинать ее сначала, но действие вы не теряете.

Кроме того последователи Унабвендбара могут приобретать Преимущество Нечеловеческая воля (см. стр. 98) за 20 ОГ.

Вам необходимо поднять четыре навыка Школы до 4 уровня, чтобы достигнуть уровня Специалиста.

Специалист: Обычно продвинувшись к этому моменту до руководящих позиций, Специалисты Унабвендбара знают, как лучше исполнить приказ генерала в бою и раздать приказы подчиненным. Если вы добавляете свой ранг в Лидерстве к броску Стратегии своего генерала, вы не получаете обычного штрафа в -2 к своему броску Личных результатов.

Кроме того, если более одного героя в вашей партии одновременно предпринимают одинаковые действия (например, атакуют одинаковым оружием в течение одной фазы) вы можете добавить утроенное значение своего уровня мастерства к каждому из их бросков.

Вам необходимо поднять четыре навыка Школы до 5 уровня, чтобы достигнуть уровня Мастера.

Мастер: Армия, которую ведет Мастер Унабвендбара имеет совершенно особое преимущество в бою, позволяющее вырвать победу прямо из зубов поражения. Во время совершения бросков на Течение Битвы вы можете один раз за битву превратить одно из уже свершившихся ваших поражений в выигрыш, чтобы накопить необходимые для победы три выигрыша подряд. Таким образом последовательности вида «Проигрыш-Выигрыш-Выигрыш», «Выигрыш-Проигрыш-Выигрыш» или «Выигрыш-Выигрыш-Проигрыш» обращаются в «Выигрыш-Выигрыш-Выигрыш», что означает немедленную победу вашей армии.

Кроме того, если кто угодно в вашем отряде (включая вас) проваливает какую-то проверку, вы можете один раз за акт изменить результат этого броска на минимально необходимый для успеха. Данная способность отменяет любые

подъемы, заявленные на бросок (не используйте эту способность для особых Навыков, вроде Удара в глаз (Умение Грязная драка) в которых успех которых зависит от заявленных подъемов). К примеру, если вы пытаетесь нанести удар стражнику с TN 25 и заявляете три подъема на повреждение, но выкидываете только 17, вы можете использовать эту способность и поднять результат до 25, но три заявленных вами подъема будут отменены и не возымеют никакого эффекта.

Новые Преимущества

Драхенайзен (только айзенцам, 10, 20 или 40 очков)

Приведенный ниже список предметов из драхенайзена частично представлен в «Справочнике игрока». Здесь в него включены все предметы оттуда, а так же несколько новых, которые вы также можете приобрести. Конечно, прежде вы должны выбрать Полное дворянство или Малое дворянство, кроме того добавлена еще одна категория, стоящая всего 10 очков – Мелкое дворянство. Все три этих категории одинаково понижают стоимость Преимущества Дворянство.

Полное дворянство (40 Очков Героя): 16 очков на приобретение снаряжения из драхенайзена и модификаций панцерхенда.

Малое дворянство (20 Очков Героя): 6 очков на приобретение снаряжения из драхенайзена и модификаций панцерхенда.

Мелкое дворянство (10 Очков Героя): 3 очка на приобретение снаряжения из драхенайзена и модификаций панцерхенда.

После того, как определите количество очков брони (суммировав общее количество преимуществ, даваемых всеми

деталими доспеха, которые вы приобрели), определите бонусы к TN героя на совершенную по нему атаку и устойчивость к повреждениям по таблице на стр. 97.

Данные преимущества учитываются как единый параметр, не накапливаясь. Бонусы к TN от драхенайзена не могут быть нейтрализованы обычными средствами, так что в случае неожиданной атаки или будучи сбитым с ног, айзенец, обладающий таким бонусом в +5 к TN, все равно будет иметь сложность на попадание по нему равную TN 10.

Модификации панцерхенда

Замечание: Вы должны приобрести панцерхенд из драхенайзена, чтобы дополнительно приобрести любую из данных модификаций. На один панцерхенд можно установить всего одну модификацию.

Защелка (3 очка)

Когда вы используете навык фехтовальщика Захват оружия (Панцерхенд), противник не может разорвать ваш захват, и вы можете использовать навык Обезоруживание (Панцерхенд) или способности специалиста Айзенфауста. Чтобы разжать захват требуется 3 действия и ключ, до тех пор эта рука не может быть использована ни для чего другого

Встроенный арбалет (4 очка)

Арбалет 1с3¹ вделан в панцерхенд. Это совершенно обычный арбалет, за исключением размера и наносимых повреждений.

1. Судя по всему, недочет автора. Арбалет по определению не может быть 1с3, поскольку к его броску на урон не прибавляются кубики от Мощи. Видимо, здесь забыли указать, что данное устройство можно использовать во время удара кулаком (см. для сравнения «Встроенный пистолет»), и тогда к урону добавляется Мощь – прим. переводчика

Модификаторы доспехов из драхенайзена

Очки Брони	Модификатор TN	Уменьшение повреждений
1-6	нет	-1 сохраняемый кубик атакующего (минимум 0)
7-12	+5	-1 сохраняемый кубик атакующего (минимум 0)
13-18	+5	-2 сохраняемый кубик атакующего (минимум 0)
19-24	+10	-2 сохраняемый кубик атакующего (минимум 0)

Встроенный пистолет (5 очков)

В панцерхенд встроен пистолет. В заряженном состоянии (20 действий) первая успешная атака панцерхендом заставляет пистолет разрядиться, нанеся 3с4 повреждений +1 несохраняемый кубик за каждый ранг Мощи обладателя.

Шипы (2 очка)

Панцерхенд снабжен шипами, которые увеличивают наносимый им урон до 2с2

Утяжеление (1 очко)

У этого панцерхенда литой тяжелый кулак, который не разгибается. Это увеличивает наносимое повреждение до 2с2, но отменяет любые действия, которые можно совершить им, кроме непосредственных ударов. Им нельзя совершать Захват оружия (Панцерхенд) и Обезоруживание (Панцерхенд). (Мастер может внести в данное правило изменения и разрешить определенные действия).

Айзенские диалекты (Только айзенцам, 0 очков)

Произношение может подсказать, из какой части страны происходит человек. Только персонаж с отличным знанием языка способен определить акцент, а не-айзенцы не могут обладать им. В Айзене существует пять распространенных акцентов: Северный, Южный, Хайнцльский, Республиканский и Фрайбургский. Айзенские герои, обладающие этими акцентами, приобретают знание иностранных языков по различным ценам.

Северный: Этот диалект распространен среди жителей Пёзена или Више. В Айзене данное произношение считается присущим благородным

Модификаторы драхенайзена

Наименование	Цена	Эффект
Доспехи*		
Наручи (2)	2	Броня**
Башмак (2)	1	Броня
Кираса (1)	6	Броня
Кулачный щит (1)	4	Щит 1с1, +1 несохраняемый кубик на использование навыков Кулачного Щита
Перчатка (1)	2	Броня
Шлем (1)	3	Броня
Поножи (2)	2	Броня
Панцерхенд (1)	6	+1 несохраняемый кубик на использование навыков Панцерхенда, броня (3 Очка Брони)
Оружие		
Кинжал	2	Кинжал 1с2, +1 несохраняемый кубик на использование навыков Кинжала
Фехтовальный клинок	3	Фехтовальный клинок 2с2, +1 несохраняемый кубик на использование навыков Фехтования
Тяжелое оружие	4	Тяжелое оружие 3с2, +1 несохраняемый кубик на использование навыков Тяжелого оружия
Древковое оружие	5	Древковое оружие 3с2, +1 несохраняемый кубик на использование навыков Древкового оружия
Цвайхандер	6	Цвайхандер 3с3, +1 несохраняемый кубик на использование навыков Тяжелого оружия
Арбалет	4	-5 к TN попадания в противника, дальность увеличена на 20 ярдов
Пистолет	5	-5 к TN попадания в противника, дальность увеличена на 20 ярдов
Мушкет	7	-5 к TN попадания в противника, дальность увеличена на 20 ярдов
Разное		
Сырой драхенайзен	2	3 меры драхенайзена (см. Преимущество Нибелунг)
Замок		Невзламываемый навесной замок

*Значение в скобках – количество предметов этого типа, приобретаемых за указанную далее цену

**Броня обеспечивает количество Очков Брони, равное значению цены предмета, исключая панцерхенд, который дает 3 Очка Брони (из 24 возможных)

людям. Особенность его в том, что окончания слов произносятся с легким придыханием. *Айзенцам с северным произношением легче изучить северные языки, но у них возникают сложности с южными.*

Южный: Говорящие так происходят из Фишлера или Зигера. Это произношение присуще большинству айзенцев. *Данный акцент описан в «Справочнике игрока».*

Хайнцльский: Этот диалект распространен среди жителей Хайнцля и характеризует владельца как практичного и воспитанного человека. На диалект сильно повлиял уссурский язык, и те, кто говорят на нем, используют в повседневном общении много уссурских слов. *Людям с данным произношением труднее изучать северные языки, но они имеют склонность к наречиям южных и восточных народов.*

Республиканский: Этот диалект ассоциируется с жителями кёнигрейха Хайльгрунд и он указывает на традиционалистов, людей с консервативными убеждениями. *Из-за своих консервативных взглядов герои из Хайльгрунда избегают учить языки стран, которым Айзен не доверяет. С другой стороны, здесь даже крестьяне знают высокий айзенский и могут получить его бесплатно.*

Фрайбургский: Этот диалект сложился в городе Фрайбурге. Его легко узнать, поскольку в нем используется множество иностранных слов. Прочие айзенцы с подозрением относятся к говорящим так, считая Фрайбург логовом ворья и язычников. *Сталкиваясь каждый день с огромным количеством иностранцев, герои из Фрайбурга могут выучить их языки без особых проблем. Вдобавок они делают один бросок по таблице Провинциальных особенностей на странице 23. С другой стороны они не могут взять Преимущество Лингвист.*

Айзенский телохранитель (6 очков, 5 очков айзенцам)

На вас работает телохранителем профессиональный айзенский солдат. Он будет сохранять лояльность, пока вы не сделаете чего-то, что заставит его серьезно задуматься над вашим моральным обликом, или кто-то не предложит ему по настоящему большие деньги за то, что он предал вас. Телохранитель получает одну из айзенских школ боя вдобавок к обычным 75 Очкам Героя для создания Приспешника.

Нечеловеческая воля (25 очков)

Некоторые из величайших воинов научились полностью контролировать свои эмоции и тела. Вы один из них. Ваше сознание это крепость, безразличная к морю эмоций, в которых захлебывается большинство остальных людей. Давление, эмоциональные манипуляции — даже воздействующая на разум магия без последствий отскочит от этого панциря. Вы нечеловечески спокойны. Не страшны или бездумны — просто спокойны. *Вы не можете брать Порок, но Добродетель будет стоить вам всего 5 Очков Героя, если вы решите взять ее.*

Айзенская языковая таблица

	Южный	Северный	Хайнцль- ский	Фрайбург- ский	Республи- канский
Авалонский	1	2	2	0	2
Кастильский	2	1	3	1	2
Кресентский	3	3	2	2	3
Выс. Айзенский	1	1	1	2	0
Айзенский	0	0	0	0	0
Монтенский	2	2	3	1	3
Тейянский	3	3	3	2	2
Теодоранский	3	3	2	2	3
Уссурский	2	2	1	1	2
Вендельский	1	2	2	0	1
Водачче	2	1	1	1	2

Приобретая это Преимущество вы становитесь:

Неподвержены влиянию любой магии, воздействующей на сознание, включая манипуляции ведьм Сорте с нитями Чаш и Посохов, имеющие эмоциональное воздействие руны, или обманывающие или отвлекающие магические эффекты, наподобие иллюзий сидов.

Неподвержены эффектам системы Острого Ума

Неподвержены эффектам Страх

Неподвержены эффектам травмирования, даже получив количество Драматических ранений вы продолжаете действовать без штрафов. Вы все еще чувствуете боль, ноне даете ей ослабить себя.

Замечание: Персонажи, обладающие любым типом магических способностей, не могут брать это Преимущество.

Членство: Железная Гвардия (Только айзенцам, 4 очка)

Вы член Железной Гвардии одного из айзенфюрстов. К членам каждой Железной Гвардии предъявляются определенные требования (помимо простого приобретения этого Преимущества) и они получают определенные привилегии.

Фишлер: Лисы

Железная Гвардия Фишлера это умелые охотники и следопыты, обычно их отправляют в Шварцвальд для спасения пропавших лесорубов или уничтожения определенных чудовищ. Они носят черные мундиры с зеленой отделкой и вооружены тяжелым оружием.

Требования для членства:

Айзенская национальность.

Разум и Мастерство не менее 3.

10 и более ОГ вложенных в Умение Охотник.

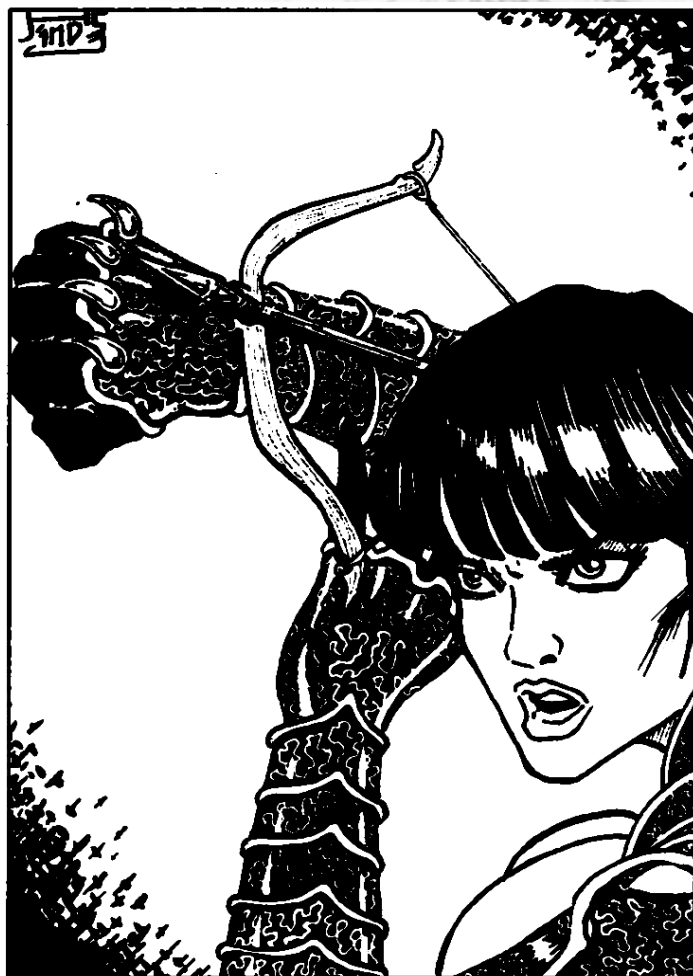
Не менее трех Военных Умений.

Обязанности:

Защищать правопорядок в пределах Фишлера.

Подчиняться приказам айзенфюрста Фишлера.

Патрулировать Шварцвальд и докладывать о любой замеченной активности.



Привилегии:

За жилье, снаряжение и стол Лисов платит Фаульк Фишлер. Кроме того, они получают выплату в размере 20 гильдеров в месяц. Наконец, они всегда могут обратиться к другим Лисам за помощью в трудную минуту.

Фрайбург: Гвардейцы Фрайбурга

Железная Гвардия Трегю обычно занимается тем, что служит телохранителями богатым купцам, чтобы было, что заплатить обычным стражникам. Они носят черные мундиры с белой отделкой и вооружены парой панцерхендов – по одному на каждой руке.

Требования для членства:

Айзенская национальность.

Мощь и Стойкость не меньше 3.

5 и более ОГ, потраченных на Умение Панцерхенд

Не менее трех Военных Умений.

Обязанности:

Защищать правопорядок в пределах Фрайбурга.
Подчиняться приказам айзенфюрста Трегю (он, правда, ничего не приказывает).

Работать телохранителями, нанимаясь по частным контрактам.

1	0 гильдеров
2-3	10 гильдеров
4-7	20 гильдеров
8-9	30 гильдеров
0	40 гильдеров

Привилегии:

Гвардейцы Фрайбурга всегда имеют жилье, снаряжение и стол — финансирование приходит из городской казны, либо из частных источников. Кроме того они получают некоторую выплату ежемесячно. Конкретное количество денег определяется броском кубика по таблице:

Наконец, они всегда могут обратиться к другим Гвардейцам Фрайбурга за помощью в трудную минуту.

Хайнцль: Стальные Воители

Все члены Железной Гвардии Хайнцля получают драхенайзенное оружие и доспехи. Они носят черные мундиры с серой отделкой и вооружены тяжелым оружием.

Требования для членства:

Айзенская национальность.

Разум и Мастерство не меньше 3.

10 и более ОГ, потраченных на Дополнение Драхенайзен

Не менее трех Военных Умений.

Обязанности:

Защищать правопорядок в пределах Хайнцля.

Подчиняться приказам семьи Хайнцль

Охранять шахты от воров

Привилегии:

Жилье, снаряжение и стол Стальных Воителей оплачивает Георг Хайнцль (не сам, конечно). Кроме того, они получают ежемесячную выплату в 20 гильдеров. Наконец, они всегда могут обратиться к другим Стальным Воителям за помощью в трудную минуту.

Хайльгруд: Призраки

В Железной Гвардии Хайльгрунда служат люди, обученные ждать и смотреть. Они не склонны болтать и их непросто заметить на открытом месте, не говоря уж о тенях; порой кажется, что они даже моргают реже, чем остальные люди. Они носят черные мундиры и вооружены тяжелым оружием.

Требования для членства:

Айзенская национальность.

Стойкость и Мастерство не меньше 3.

Ранг 3 и более в навыке Незаметность (Умение Слуга)

Ранг 3 и более в навыке Скрытность

Ранг 3 и более в навыке Слежка

Не менее трех Военных Умений.

Обязанности:

Защищать правопорядок в пределах Хайльгрунда.
Подчиняться приказам айзенфюрста Хайльгрунда
Никому не говорить о делах Штефана Хайльгрунда

Привилегии:

Жилье, снаряжение и стол Призраков оплачивает Штефан Хальгруд. Кроме того, они получают ежемесячную выплату в 20 гильдеров (в марках). Наконец, они всегда могут обратиться к другим Призракам за помощью в трудную минуту.

Пёзен: Болотные Псы

Железная Гвардия Пёзена является одной из элитнейших военных сил в стране. Они носят черные мундиры с синей отделкой и вооружены на все случаи жизни. Эти воины проходят обучение в академии Гелинен, прежде чем получают разрешение присоединиться к Гвардии, и знают множество способов сражаться против чудовищ или зверей.

Требования для членства:

Айзенская национальность.

Разум и Мощь не меньше 3.

Преимущество Школа боя Гелинген

Не менее трех Военных Умений.

Обязанности:

Защищать правопорядок в пределах Пёзена.

Подчиняться приказам айзенфюрста Пёзен

Организовывать патрули и уничтожать любых встреченных чудовищ

Привилегии:

Жилье, снаряжение и стол Болотных Псов оплачивает Фаунер Пёзен. Кроме того, они получают ежемесячную выплату в 20 гильдеров. Наконец, они всегда могут обратиться к другим Болотным Псам за помощью в трудную минуту.

Зигер: Сжатые Кулаки

Железная Гвардия Зигера известна как сборище крайне подлых и низких людей. Обычно это убийцы, воры и подонки. Они носят черные мундиры, отделанные красным, и каждый из них всегда носит панцерхенд и небольшую шипастую дубинку (Фехтовальное оружие, 2с2)

Требования для членства:

Айзенская национальность.

Мощь не меньше 4

Репутация -10 или ниже.

Не менее трех Военных Умений.

Обязанности:

Поддерживать порядок в пределах Зигера.

По возможности не убивать никого важного.

Подчиняться приказам айзенфюрста Зигера

Привилегии:

Жилье, снаряжение и стол Сжатых Кулаков оплачивает Эрих Зигер. Кроме того, они получают ежемесячную выплату в 20 гильдеров (в марках). Наконец, они пользуются абсолютной властью в пределах Зигера, не подчиняясь никаким официальным законам, и могут с удовольствием поохотиться над попыткой кого-то из остальных Сжатых Кулаков позвать их на помощь в трудную минуту. Мастер должен помнить, что по правилам герой становится неигровым персонажем, если его Репутация падает до порога в -30.

Више: Ревущие Драхены

Железная Гвардия Више – лояльные, непреклонные воины. Даже получая вместо жалования долговые расписки уже в течение полугода, многие из них остаются верны своему долгу. Из уважения к их принципиальности, многие жители Више принимают эти расписки в качестве денег, даже не имея уверенности в том, что они когда-нибудь будут погашены. Ревущие Драхены носят черные мундиры с золотой отделкой и вооружены цвайхандерами. Все они владеют приемами

школы боя Дрексель и предпочитают использовать стойку «Мецгер».

Требования для членства:

Айзенская национальность.

Мощь и Мастерство не меньше 3.

Преимущество Школа боя Дрексель.

Не менее трех Военных Умений.

Обязанности:

Защищать правопорядок в пределах Више.

Подчиняться приказам айзенфюрста фон Више (или его регента).

Защищать население Више от любой опасности.

Привилегии:

Жилье, снаряжение и стол Ревущих Драхенов оплачивает Райнхар фон Више (то есть, опять же, его регент). Кроме того, они получают ежемесячную выплату в 20 гильдеров в форме долговых расписок, которые принимаются в 20% всех магазинов Више. Наконец, они пользуются уважением населения (+5 очков Репутации) и всегда могут обратиться к другим Ревущим Драхенам за помощью в трудную минуту.

Нибелунг (Только айзенцам, 20 очков)

Вы Нибелунг, один из немногих людей, посвященных в секреты обработки драхенайзена. Это дает вам определенные выгоды.

Обработка драхенайзена

Имея сырой драхенайзен вы можете делать из него различные предметы. Каждая единица (1 фунт (около 0,5 кг.) сырого драхенайзена эквивалентна одному очку по таблице снаряжения из драхенайзена. Таким образом, для создания Фехтовального оружия необходимо 3 фунта сырья. Это занимает три месяца времени и 1000 гильдеров за каждую единицу драхенайзена, из которых создается оружие.

Молот Нибелунга

Каждый Нибелунг должен создать кузнечный молот в качестве последнего испытания для принятия в орден. Этот молот может быть использован с навыками Тяжелого оружия и наносит 3с2 повреждений, но его можно держать одной рукой. Кроме того он показывает принадлежность владельца к ордену Нибелунгов.

Членство в ордене Нибелунгов

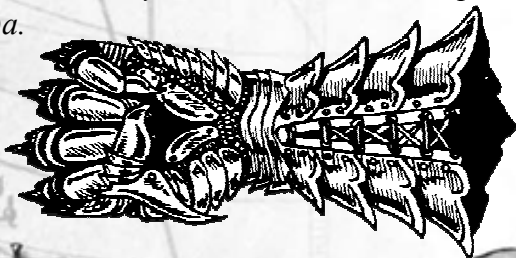
Политическую и социальную власть ордена Нибелунгов трудно переоценить. За пределами Айзена их авторитет не слишком велик, однако внутри страны ни один правитель не станет ссориться с ними, опасаясь навсегда лишиться источника снаряжения из драхенайзена.

Приготовление растворителя драхенайзена

Нибелунги владеют еще одним секретом – им известен рецепт вещества, способного растворить драхенайзен в считанные секунды. Приготовление одного небольшого пузырька требует 600 гильдеров на ингредиенты и месяц на приготовление. Брошенная в кого-то, облаченного в доспехи из драхенайзена (требуется бросок на Мастерство + Метание против TN попадания в жертву, с игнорированием любых бонусов за броню), склянка полностью уничтожает один из драхенайзенных предметов, надетых на цель в этот момент (выбирается случайным образом, Нибелунг может заявить прицельный бросок в определенный предмет). Предмет, на который попало вещество, покрывается зеленой ржавчиной, после чего становится хрупким и бесполезным. Если предмет полностью погрузить в воду в течение двух фаз после воздействия, процесс прекратится, не нанеся серьезного вреда.

Руken (8 очков, 6 очков для айзенцев)

Айзенец поклялся быть вашим руken. Когда вы сражаетесь с ним вместе, вы можете полностью доверять ему прикрывать вашу спину, но всегда будьте готовы ответить тем же. *Ваш руken рассматривается как полностью лояльный вам Приспешник, созданный на 100 ОГ, если только вы не оставите его в бою без предупреждения. В этом случае вы потеряете данное Преимущество и получите 3-х очковое прошлое Немезида.*



Получение Репутации

Данный способ зарабатывания очков Репутации специально создан для приключений, происходящих в Айзене. Впрочем, использовать его можно и в любой другой стране.

Уничтожение чудовищ

Убийство чудовища, терроризирующего местных селян, всегда может принести дополнительную славу, если закончились слова. Каждый герой, участвующий в убийстве чудовища, получает за это очки Репутации, количество которых равно значению наименьшей базовой характеристики поверженного существа. Это можно сделать лишь однажды в течение одной истории.

Новое снаряжение

Айзенцы создали ряд уникальных видов вооружения, сегодня часто встречающихся на полях сражений Тейи. Среди них кабанье копье, айзенские Ревущие Орудия и цвайхандеры.

Кабанье копье

Кабанье копье это древковое оружие, в среднем от пяти до семи футов в длину (1,5-2,1 метра). Прямо за наконечником располагается крестовина, с помощью которой можно отталкивать противника. Кабанье копье держат одной рукой, и оно наносит 1с2 повреждений. Кроме того, противник, успешно атакованный кабаньим копьем, должен увеличить значение своего наименьшего кубика действий на 1 (до максимума в 10) за каждые 10 Незначительных ран нанесенных этой атакой.

Айзенская Ревущая Артиллерия

Как упоминалось в книге «Государства Тейи: Пираты», артиллерийские орудия могут быть невероятно опасны. В Айзене серьезно поработали над тем, чтобы еще сильнее увеличить их мощь, пусть и пожертвовав маневренностью. Когда айзенское Ревущее Орудие совершает выстрел, раздается звук, словно неподалеку в землю ударила молния. Когда вопящие ядра врезаются в боевые порядки, солдаты гибнут десятками, а выжившие часто обращаются в бегство. Ядро айзенского Ревущего Орудия попав в героя наносит 10с9 повреждений. Если бросок на ранение провален, персонаж получает одно Драматическое ранение

и еще по одному за каждые 5 очков завала. Обычно все это означает незавидную смерть. В добавок, каждый находящийся в пределах 20 футов от кого-то, только что убитого ядром, немедленно становится объектом Запугивания со стороны пушки (рассматривайте ситуацию, как если бы ее Стойкость была равна 3). Если бросок провален, то он приходит в ужас и старается убежать как можно дальше от орудия.

На перезарядку Ревущего Орудия тратится 50 действий, но при этом до четверых людей могут одновременно использовать для этого свои действия. Также за одно действие пушка может поворачиваться на 30 градусов либо сдвигаться на полдюйма (1,75 см.) по карте действий (*судя по всему, имеется в виду определенный дополнительный инвентарь для игры – прим. переводчика*).

Ревущее Орудие имеет дальность 300 ярдов и модификаторы: за ближнюю дистанцию +25 к TN цели, за дальнюю +35.

Цвайхандер

Цвайхандеры это огромные мечи, длина которых часто превышает рост человека. Меч создан так, что имеет восемь разных точек по всей длине, которые можно использовать для нанесения ударов. Цвайхандер это Тяжелое оружие, наносящее 3с3 повреждений. Тем не менее, после каждой атаки совершенной с помощью цвайхандера, герой должен потратить еще одно действие на то, чтобы вернуть его в сходное положение, прежде чем сможет совершить следующую атаку или парировать удары противника. Можно также бросить цвайхандер и переключиться на другое оружие.

К примеру, Родригез использует цвайхандер и выбрасывает 1,4,6 и 8 на броске инициативы. Он использовал первое действие (1) для атаки. Теперь он не может производить атаку или использовать навык Парирование (Тяжелое оружие), пока не потратит действие на возвращение меча, которое сможет произвести только в 4 фазе. Сделав это, он готовится атаковать снова в 6 фазе, после чего ему потребуется возвращать меч в 8 фазе, чтобы быть готовым атаковать в следующем раунде. Вместо того, чтобы возвращать меч, Родригез может бросить его и выхватить пистолет или другое оружие, но если он захочет снова подхватить меч, на это опять же уйдет одно действие, прежде чем он сможет атаковать.

Расширение правил массовых сражений

Здесь представлены некоторые дополнения к правилам для массовых сражений, которые можно найти в «Книге Мастера». Во-первых это таблица тактических приемов, предоставляющая Мастеру и игрокам больше способов влияния на течение битвы. Далее несколько условных модификаторов для моделирования таких деталей как особенности рельефа и численного превосходства. Это также позволяет героям влиять на сражение более целенаправленно, помещая себя в более опасные ситуации. Наконец – несколько опциональных модификаторов предназначенных для героев, служащих в кавалерийских или ар-



Таблица тактических приемов

	Обороняющийся									
	Прд.	Про.	Ок.	Фл.	Удер.	Пер-гр	Р.Боем	РПП	Лин.	Отст.
Обороняющийся Продвижение	0	0	-10	-5	+5	+5	0	-5	0	+10
Прорыв	0	0	-15	-10	-5	+15	+10	-15	+5	+15
Окружение	+10	+15	0	-5	-10	+10	-5	+5	-15	-5
Флнг. атака	+5	+10	+5	0	0	-5	+10	0	-15	-10
Удержание	-5	+5	+10	0	0	-15	0	0	+5	0
Перегруп-ка	-5	-15	-10	+5	+15	0	+5	+10	-5	0
Разведка боем	0	-10	+5	-10	0	-5	0	+5	+15	0
Расстановка пр. Прорыва	+5	+15	-5	0	0	-10	-5	0	0	0
Линия	0	-5	+15	+15	-5	+5	-15	0	0	-10
Отступление	-10	-15	+5	+10	0	0	0	0	+10	0

тиллерийских подразделениях, а не в пехоте. Артиллерийское подразделение в положении Передовая (*Heavily Engaged*) испытывает гораздо больше проблем чем пехота в тех же условиях.

Мастера и игроки, заинтересованные в массовых сражениях должны ознакомиться со школами Штайль и Унабвендбар (страницы 93-95), которые включают мощные навыки, используемые в правилах массовых сражений.

Помните, что система массовых сражений предназначена для масштабных столкновений, которые Мастер не хочет описывать детально. Использование их для описания мелких стычек (до 50 человек с каждой стороны) может не дать желаемого результата.

Таблица тактических приемов

Эта таблица добавляет еще один дополнительный шаг в правила массовых сражений, но способна привнести дополнительный колорит в битву, в которую втянуты герои. Для ее использования Мастер определяет одну из сторон как обороняющуюся, другая становится атакующей. После первого раунда сторона, выигравшая предыдущий раунд становится атакующей. В начале каждого раунда игроки и Мастер выбирают по одной из десяти тактических приемов перечисленных в таблице и тайно их записывают. Потом одновременно

вскрывают и ищут полученный результат по таблице. Полученное число прибавляется к броску стратегии атакующего в этом раунде. *К примеру, если атакующий выбирает Прорыв, а обороняющийся – Окружение, то атакующий должен отнять 15 от броска Стратегии своего генерала в этом раунде.*

Все десять тактических приемов описаны ниже.

Продвижение: Армия продвигается вперед заявленным порядком, пытаясь занять территорию. Продвижение позволяет атакующим и обороняющимся хорошенько смешаться, делая это надежной тактикой для понижения риска, кроме случаев, когда армия попадает под перекрестный огонь нескольких артиллерийских батарей.

Прорыв: Армия разом бросается вперед, используя свою численность и напор чтобы снести любые силы на своем пути. Это лучше всего использовать, если противник замешкался или восстанавливает построение, но если солдаты противника внезапно расступятся или выйдут на фланговый маневр, это может привести к катастрофе.

Модификаторы Броска Личных Результатов

	Резерв (Reserves)	Тыл (Disengaged)	Бой (Engaged)	Передовая (Heavily Engaged)
Пехота	+0	+0	+0	+0
Кавалерия	+1	+2	+1	-4
Артиллерия	+4	+2	+0	-6

Окружение: Армия отступает к флангам и пропускает атакующих между шеренг, аккуратно их окружая. Это лучший способ противостояния Прорыву, но последовательный и осмотрительный противник скорее всего не попадется в такую ловушку.

Фланговая атака: Армия отправляет сильный отряд для боковой атаки противника. Армии велики и неповоротливы, и им сложно успеть отреагировать на подобный маневр. Тактика эффективна против агрессивного противника, но будет легко предугадана осторожным генералом.

Удержание: Армия упорно старается удерживать занятую территорию. Это сильная оборотная тактика, но противник может ошеломить окопавшуюся армию стремительной атакой, тогда как медленное наступление не возымеет результата.

Перегруппировка: Армия слегка отступает и меняет боевой порядок, готовясь отреагировать на действия противника. Это очень эффективно против армий, использующих оборонную тактику, но бесполезно против агрессивного противника.

Разведка боем: Армия посылает небольшой отряд на противника и наблюдает за реакцией. Это идеально для выявления слабых мест в оборонной позиции, но агрессивный противник может застать армию врасплох.

Расстановка против Прорыва: Армия упирает пики в землю и укрепляется против приближающегося Прорыва. Эта тактика эффективна только против Прорывов и Продвижений, но часто рискованна против Окружения.

Линия: Армия разворачивается в прямую линию, позволяя отрядам действовать с большей эффективностью. Это крайне эффективно против тактик, пытающихся лишить армию возможности маневра, вроде Окружения или Фланговой атаки, но осторожная провокация или вид отступающего врага может спровоцировать солдат покинуть свои позиции для атаки.

Отступление: Армия начинает организованное отступление. Эта тактика обычно используется чтобы заманить противника в ловушку или переместиться на более удобную для обороны позицию когда противник намерен окружить или атаковать армию с фланга. Однако Отступление легко может превратиться в беспорядочное бегство перед лицом агрессивного противника и должно использоваться с осторожностью.

Модификаторы условий

Таблицы модификаторов условий предназначена для Мастера, чтобы он мог корректировать бросок стратегии каждой из сражающихся сторон в зависимости от рельефа и количества бойцов. Эти модификаторы предназначены для того, чтобы задать Мастеру направление, двигаясь в котором он мог бы в будущем разрабатывать собственные подобные модификаторы. В конце концов, нельзя предугадать все, что может случиться в ходе сражения.

Модификаторы условий для бросков генералов

Модификаторы рельефа

Армия на возвышенности	+5
Армия на пересеченной местности (гравий, грязь и т.д.)	-5
Армия атакована во время переправы	-10

Количественное преимущество

(Эти бонусы на накапливаются, двигайтесь вниз по списку чтобы определить модификатор)

Преимущество 2 к 1	+5
Преимущество 3 к 1	+10
Преимущество 4 к 1	+15
Преимущество 5 к 1	+20
Преимущество 6+ к 1	+25

Влияние героев

За каждого героя на Передовой в предыдущем раунде	+5
За каждого героя выведенного из строя или убитого в предыдущем раунде	-5

Крепости и укрепления

Замки и крепости были построены для того, чтобы меньшим числом солдат эффективно защищать обороняемую позицию. В «Седьмом Море» крепости и укрепления обладают рейтингом укрепления. Для определения численного значения модификатора от данного преимущества, умножьте количество солдат армии в крепости на значение рейтинга укрепления этой крепости. То есть армия из 10 000 человек в крепости с рейтингом укрепления 2 столь же эффективна, как армия в 20 000 в чистом поле. Чтобы понять, какой рейтинг укрепления присваивать определенной крепости, сверьтесь с таблицей

Рейтинг укрепления	Описание
1,5	Форт
2	Малое укрепление
3	Большое укрепление
4	Малый замок
5	Большой замок
6	Малая крепость
7	Большая крепость
8	Инзель
9	Штальфорт
10	Эль Морро

Потери

Для определения потерь после сражения бросьте кубик и сверьтесь с таблицей ниже. Значения описывают результат по схеме [Доля убитых/ Доля раненых]. Раненые смогут вернуться в строй через один месяц. Помните, что за основу

Потери в бою		
Бросок	Победители	Проигравшие
1	1% / 2%	2% / 5%
2	2% / 5%	5% / 10%
3	5% / 10%	10% / 20%
4	10% / 20%	20% / 25%
5	2% / 10%	5% / 20%
6	5% / 20%	10% / 25%
7	10% / 25%	20% / 40%
8	20% / 40%	25% / 50
9	5% / 25%	10% / 40%
10	10% / 40%	20% / 50%



следует брать реальное количество солдат в армии – не учитывайте никакие модификаторы вроде рейтинга укрепления, иначе потери окажутся гораздо выше, чем могли бы. Если процент убитых покажется вам слишком низким, вспомните, что современная война уносит гораздо больше жизней, чем войны в XVII веке.

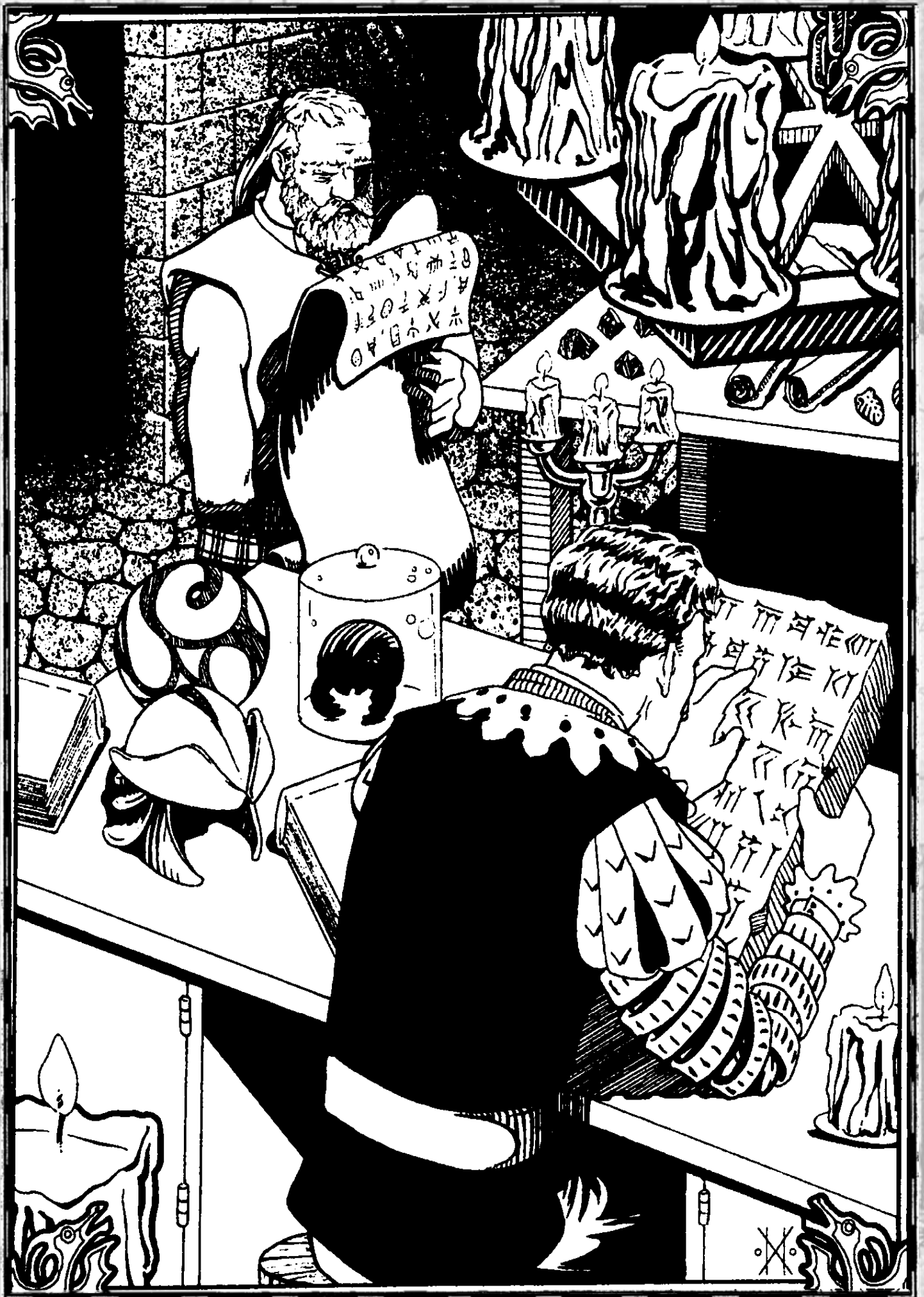
Кавалерийские и артиллерийские отряды (опционально)

Хотя кавалерия и артиллерия могут быть очень мощными в определенных обстоятельствах, они не столь разносторонни как костяк армии – пехота. Чтобы отразить это, герой служащий в таких подразделениях в течении битвы должен применять модификаторы к своему Броску Личных Результатов каждый раунд, в зависимости как сильно он вовлечен в битву. Кавалерия наиболее эффективна когда она находится на краю сражения и имеет место для маневра. Однако, если давление тел на лошадей возрастает, всад-

ники могут оказаться в незавидном положении. Точно так же артиллерийские отряды должны быть укреплены на максимально возможном удалении от основных военных действий. Обычно артиллерийские команды легко защищены и не слишком тренированы, и в случае прямой опасности скорее всего побегут.

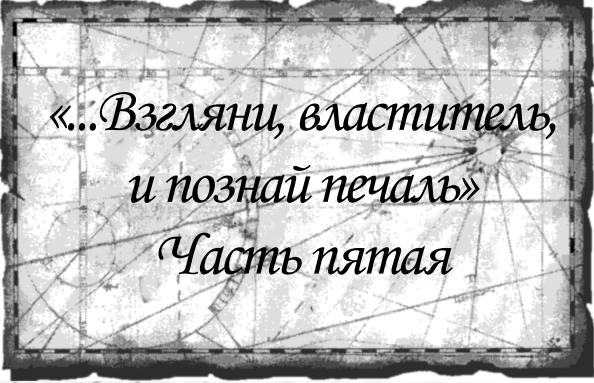
Если используется это правило, герои не могут изменять свою Степень Участия больше чем на один шаг в раунд. То есть, герой в состоянии Бой может перейти на Передовую или в Тыл, но не может сразу перемахнуть в Резерв. Кроме того Мастер может потратить Кубик Драм чтобы изменить Степень Участия героя на один шаг.







Отвага



*«...Взгляни, властитель,
и познай печаль»*

Часть пятая

Комната была темная и сырая, полная причудливых предметов и древних книг. Одел не представлял, что с этим всем делать. Его повелитель, вероятно, знал побольше, но в моменты, когда Штефана с головой уходил в свое «пристальное изучение сирнетов», Одел старался не отвлекать его.

Словно услышав эти мысли, молодой человек поднял глаза на него.

— Одел, подай мне ту книгу. Ту, что с Талусианских островов.

Помощник Штефана Хайльгрунда взглянул на стопки книг а потом снова на своего господина.

— Ту, что в хрустальном переплете?

— Да, ту самую, — рассеянно кивнул Штефан.

Болезненно скривившись, Одел Херриксон ухватил книгу и поднялся на ноги, сжимая ее левой рукой и придерживая тем, что оставалось от правой.

— Прошу, мой лорд. Нашли что-то?

— Возможно. Я полагаю, что этот текст содержит сведения об истоках магии, и извлечь их нам поможет та зеленая скрижаль, приобретенная на прошлой неделе...

— Та, что из Катая?

— Да, именно. Похоже, скрижаль может оказаться ключом к расшифровке части книги. Я уже близко, Одел, совсем близко.

— Вы уверены, мой господин? В Вестенманнавньере есть легенда о Звере с великой горы Тарн, который обманывал тех, кто заключал с ним сделки. Они получали силу, но столь великую, что были не в силах обуздать ее и, в конце концов, она губила их.

— Поверь мне, я очень осторожен и не пропускаю ни одной мелочи. Ты знаешь меня.

Одел скосил взгляд на свою култью и вспомнил об ужасном шраме у себя на голове.

— Магия всегда опаснее, чем о ней думают.

— Глупости. Нужно просто досконально изучить ее, прежде чем начинать с ней заигрывать. Магия подобна прочим источникам власти — может помогать или мешать, остальное не важно...

Штефан перевел взгляд на гонца, вошедшего в комнату. Взяв у него письмо, он быстро проглядел его.

— А, великолепно. «Айзенфюрсту Хайльгрунду, перо Никлауса Трегю. С удовольствием даю согласие на посещение драхенских подземелий в моих владениях. Я был по истине взбудоражен, услышав о вашем интересе к этим развалинам, и буду безмерно счастлив лично провести для вас экскурсию. Всегда ваш, Никлаус Трегю».

Оделу приходилось встречаться с Трегю, и он серьезно сомневался, что все эти письма и впрямь выходят непосредственно из-под пера Никлауса. Вряд ли мужчина стал бы употреблять словечки вроде «взбудоражен» и «безмерно счастлив». Как обычно, он предпочел оставить это мнение при себе.

Штефан сиял.

— Превосходно. Это будет бесценно для моих исследований. Одел, пакуй мои вещи. Я должен закончить расшифровку этой книги перед отбытием.

Глядя на своего молодого господина, Одел надеялся, что тот будет благоразумен. Если это увлечение продолжит расти, дело может кончиться тем, что ему придется служить безумцу или того хуже. Задумавшись, он попытался открыть дверь правой рукой, забыв, что ее больше нет. Он обругал себя за эту ошибку, и ощутил, как вскипает внутри забытый жар Нод — более недоступный ему, но такой знакомый жар.

— Даже безумец лучше, чем показная жалость вестенманнавньярцев, — пробормотал он сам себе.

Штефан продолжал свои исследования, не замечая ничего вокруг.



Игрок

Спускаясь в бездну

Есть кое что, о чем нужно всегда помнить, играя айзенца.

Никогда не сдаваться.

Не важно как сурова жизнь и сколь жестоко она перемалывает тебя, стой на своей земле и плюй в лицо всем, кто пытается уязвить тебя.

Страх питает силы зла. Страх смерти или боли. Страх не понять или оступиться. Страх заставляет людей в нерешительности наблюдать за тем, как кого-то оскорбляют, бьют или убивают у них на глазах. Бездействие не защитит от зла. Тьма обратит на тебя внимание, рано или поздно.

Отвага не даст злу получить тебя. Если ты сумеешь побороть свой страх и швырнуть его в лицо своим врагам, другие последуют твоему примеру. Даже если битва сулит тебе поражение, решение сражаться во что бы то ни стало – само по себе победа. Величайшие айзенские герои сражались за то, во что верили. Многие из них погибли. Многие так и не достигли своих целей. Не все красавицы были спасены и не все драхены убиты, но всегда было в достатке тех, кто пытался.

Для айзенца нет позора в поражении – только в отказе от боя.

«Будешь ли ты моей спиной, брат?»

Будучи айзенцем, вы, скорее всего, будете сражаться плечом к плечу со многими людьми. Среди них вы встретите нескольких, которые сумеют заслужить ваше уважение, и может быть одному из них вы даже решитесь доверить свою жизнь. Подобные друзья известны как *Руken* или «спина» (см. «Книгу Мастера» стр. 51) и они столь же близки друг другу, как члены одной семьи. Хорошо подумайте прежде чем называть кого-то руken – слишком легко оказанная честь становится ничемной как для дающего, так и для получившего ее.

Адерс крепко стиснул руку своего друга.

– Будешь ли ты моей спиной, Маркус?

В ответ Маркус хлопнул Адерса свободной рукой по плечу.

– Конечно, брат. Ты всегда можешь довериться мне.

Делая кого-то своим руken, вы приносите величайшую клятву, которую может дать айзенец, исключая, может быть, только брачный обет. Вы клянетесь, что всегда будете рядом. Ему не нужно более просить вас о помощи, потому что вы сами придете к нему на помощь если это потребуется. Отныне вы защищаете не только жизнь своего руken, но также его близких, любимых и друзей. Вы в буквальном смысле становитесь членом его семьи.

Маркус открыл дверь, гадая, кто рискнул выйти за порог в такую ужасную погоду, чтобы нанести ему визит. Адерс стоял под струями ливня, и слезы бежали по его щекам, смешиваясь с дождевой водой.

– Моника. Она забрали ее.

Ни слова не говоря, Маркус подхватил плащ и меч.

– Идем.

Величайшее предательство, которое может совершить айзенец – покинуть в бою своего руken. Поскольку руken никогда не станет оглядываться, проверяя – на месте ли его брат, уйти без предупреждения означает сделать его беззащитным и уязвимым. Понадеявшись, что его не убьют, вы заработаете его вечную ненависть. Если в бою

вам по любой причине нужно покинуть своего руken, выкрикните предупреждение и дайте ему время сменить тактику.

Они стояли спина к спине, фигуры в плащах кружили вокруг, словно волчья стая, загнавшая лося. В неверном свете Андерс видел, как его дочь ведут к плахе, но на пути его стояли четверо противников.

— Маркус! Вон она! Они хотят убить ее!

Мощным ударом сверху Маркус буквально смел первого из своих врагов.

— Давай за ней! Я разберусь здесь.

Айзенец без раздумий отдаст свою жизнь за своего руken. Тот в ответ обязательно позаботится о достойных похоронах, присмотрит за его семьей и отомстит, если это необходимо.

Взревев, Маркус развернулся и бросился на людей, стоявших на пути Андерса. Все повалились как кегли, и он рывкнул с земли:

— Вперед! Я держу их!



Замешкавшись лишь на миг, Андерс перескочил через груды тел, надеясь, что успеет спасти дочь и вернуться на помощь Маркусу...

Потеря руken не значит, что вы просто идете и заводите нового. Не так просто оправиться от потери столь близкого друга и многие айзенцы после такой утраты уже никогда не смогут оправиться. Однако считается, что слишком долгая скорбь может оскорбить память павшего товарища — ничто не стоит того, чтобы отказываться от своей собственной жизни.

Андерс согнулся под тяжестью мертвого тела своего руken. Дочь осторожно шла позади, понимая, что не стоит сейчас беспокоить отца. Андерс знал, что никогда не сумеет вернуть Маркусу этот долг, но он был намерен начать смертельную охоту за подлым псом, который заколол Маркуса в спину и сбежал, пока Андерс разбирался с оставшимися похитителями. Он найдет убийцу и тогда все демоны Бездны не сумеют уберечь негодяя — сам Легион не сумеет.

Говоря коротко, руken это один из способов сделать отыгрыш намного интереснее. Когда же вы увидите, как использование этой концепции отразилось на судьбе вашего героя, то почувствуете, что получаете даже больше удовольствия, чем ожидалось.

Отыгрыш скорби

Многие айзенцы потеряли кого-то, кто был им дорог. Смерть близких часто оказывает на человека серьезной и продолжительное влияние. Ужасы Войны Креста обошли стороной очень немногих жителей Айзена. Психология выделяет пять стадий, которые человек проходит, переживая потерю: отрицание, гнев, соглашение, горе и принятие. Некоторые оказываются заперты в ранних стадиях скорби и никогда уже не смогут смириться с произошедшим. Это может влиять на их личность всю оставшуюся жизнь. Здесь приведены несколько советов о том, как отыгрывать человека на той или иной стадии скорби.

Отрицание

Герой отрицает саму возможность факта потери. Он может вести себя так, словно погибший всего лишь отправился в дальнейшее путешествие или, в особо сложных случаях, даже заниматься поисками того, о чьей смерти в глубине души и сам пре-

красно знает. Это может оказаться интересным поворотом для Прошлого Потеря, если все остальные игроки не подозревают, что тот, кого персонаж так усиленно ищет, давно мертв.

Гнев

На этой стадии герой принимает факт того, что его любовь мертва, и начинает ненавидеть весь мир, забравший ее у него. Он может воспринимать невинные оговорки как оскорбление памяти своей любимой и приходит в бешенство от малейшей провокации. Само воспоминание о ее смерти может привести его в состояние гнева; к примеру, человек, чью жену убили грабители, может впасть в неистовство, увидев, как грабят какую-то другую женщину. Это может быть интересным проявлением для Порока Горячая голова или даже для Добродетели Альтруист. Герой так же может иметь Прошлого Немезида или Вендетта по отношению к убийце его любимой.

Соглашение

В течение этой стадии герой безуспешно пытается исправить произошедшее несчастье. На Тейе это может вылиться в поиски артефакта, способного, по слухам, воскрешать мертвых, либо в соглашение с волшебниками, которые, как считает герой, могут вернуть ему его любовь. Эта стадия скорби может стать хорошей основой для Прошлого Охотник, которое станет особо драматичным, если герой провалит свои поиски и будет вынужден смириться с окончательностью своей потери. Также это можно использовать как основу для Добродетели Волевой (Willful) – например, героя ничто не может отвлечь от поисков способа воскресить его погибшую сестру.

Горе

Оказавшись на стадии горя, герой обычно страдает от депрессии или чувства безнадежности отчаяния. В особо сложных ситуациях это может привести к самоубийству или к тому, что герой перестанет думать о собственной безопасности. Эта стадия скорби может быть использована для обоснования Порока Безрассудный или особо сокрушительных Прошлых Победенный или Страх.

Принятие

На последней стадии скорби герой приходит к финальной черте осознания потери. Он все еще подвержен приступам депрессии или сильного одиночества, но он больше не позволяет скорби

быть смыслом его жизни. Игроки, чьи герои преодолевают описанные выше стадии скорби, должны все обдумать и дать своему герою перейти на следующий этап, когда для этого придет время. Многогранный и интересный герой обычно участвует не в одной истории, и игрокам стоит действовать с осторожностью, не закликаясь на одном Прошлом до той степени, что после его разрешения герой полностью потерял бы индивидуальность.



Мастер

Игрокам не следует читать дальше. Данная часть книги содержит материалы, предназначенные только для глаз Мастера. Игроки, продолжающие чтение, рискуют испортить себе удовольствие от сюрпризов, ожидающих их в игре.

Секреты Айзена

Самоубийство Райфеншталя

Беловолосый человек, говоривший с Райфеншталем перед тем, как тот повесился, это Харье, воплощение вестенманнавньярской руны «разрушение». Его можно назвать богом или, если точнее, человеком, обладающим божественными силами, которые подчас переполняют его, заставляя делать ужасные вещи. Например – уговорить Райфеншталя совершить самоубийство. Такова его натура, он несет за собой смерть и разрушение, где бы ни появился. Сейчас он обосновался в пределах Вечной Топи, в надежде, что хотя бы там не сможет никому навредить. Естественно, он не прав, ведь его присутствие вызвало к жизни существо по имени Фершлингген. Чудовище невероятной мощи, ставшее причиной Изнуряющей Хвори, поразившей земли Хайльг-рунда. Харье это старый отшельник, которого можно заметить на болотах, но он никогда не признает своей причастности к таинственным

происшествиям в окрестностях. Больше информации о Харье и его братьях можно найти в книге «Вендель / Вестен».

Что произошло с драхенами?

Современные драхены близки к вымиранию из-за вторжения человечества на территории подходящего им ареала. Несмотря на то, что это очень могучие животные, многолетняя людская настойчивость в деле их уничтожения привела к тому, что драхены уже не в состоянии размножаться с достаточной скоростью для возобновления популяции. Сейчас существует от десяти до пятидесяти особей (точное количество зависит от решения Мастера), и большинство гнездится в Драхенбергских горах, сложная проходимость которых не дает людям найти последних драхенов.

Что такое драхенайзен?

Драхенайзен это не вполне металл, хотя в своей самой твердой форме и напоминает его. Фактически он является результатом воздействия магической энергии, излучаемой древними драхенскими руинами в Айзене. Это не имеет никакого отношения к нынешним драхенам, которые куда менее разумны или кошмарны, чем их далекие предшественники (см. раздел «История» в **главе первой** для получения большей информации). Магическая энергия вступила в реакцию с определенными минералами, создав плотную глину с твердостью золота (драхенайзен в мягкой форме). Нибелунги открыли, что разогрев эту глину и добавив определенные редкие травы и реагенты (конкретный состав остается за Мастером), можно получить похожую на металл керамику, невероятно прочную и легкую как пробковая древесина. Единожды затвердев, драхенайзен уже не может быть перекован, и когда все естественные залежи будут разработаны и использованы, других источников больше не будет.

Императорские регалии

Доспехи и меч, сделанные для Штефана I являются вершиной мастерства айзенских Нибелунгов. Комплект состоит из шлема (принадлежит Фаульку Фишлеру), пары наручей (местонахождение неизвестно), пары латных сапог (принадлежат Георгу Хайнцлю), кирасы

(принадлежит Штефану Хайльгунду), одной латной рукавицы (принадлежит Никлаусу Трегю), пары поножей (местонахождение неизвестно), панцерхенда (принадлежит Эриху Зигеру), меча (принадлежит Фаунер Пёзен), баклера (утрачен св. Грегором где-то на территории Грегорскорна) и мечевой перевязи (принадлежала Райнхарду фон Више, сейчас утеряна). Айзенский герой, который сумеет собрать полный комплект (не похищая ни одной детали у айзенфюрстов) получит мощное подспорье для объединения Айзена под своей рукой.

Каждая деталь Императорских доспехов имеет на 1 очко брони больше, чем обычный предмет того же типа. Если таким образом значение Очков Брони переваливает за отметку 24, то драхениупе дает своему обладателю +10 к TN на попадание по нему и отнимает у противника 3 сохраняемых кубика (до минимума в 0) от бросков на повреждение. Что касается Тотунга (Императорский меч), это Тяжелое оружие, добавляющее +2 несохраняемых кубика, когда его владелец использует навыки умения Тяжелое оружие. Баклер добавляет +2 несохраняемых кубика, когда его владелец использует навыки умения Кулачный Щит и прибавляет +5 TN на попадание по его владельцу. Наконец, мечевая перевязь добавляет +2 несохраняемых кубика для действий системы Острого Ума против айзенцев, которые узнали перевязь. Этот бонус доступен только айзенцам; иностранца, у которого увидят любую деталь Императорского комплекта, разорвут голыми руками.

Где находятся рудники драхенайзена?

Шахта Фаулька Фишлера расположена в подводной пещере на дне озера Зюдлахе. Шахта Никлауса Трегю в самом деле находится в Вайсбергских горах, в чем он и убеждает окружающих. При этом он давно вывез оттуда все запасы драхенайзена и складировал их в тайном подвале под башней Вахттурм. Хайнцль имеет доступ к двум богатым шахтам драхенайзена расположенным высоко в Драхенбергах, вдали от людей. Шахты Хайльгунда истощены уже много лет. Он не имеет доступного источника драхенайзена, но держит это в секрете. Шахты Пёзен находятся в северных Драхенбергах, за Грегорскорном.

Шахты Зигера это скрытая пещера в пределах Шварцвальда. Он решается посещать их только ранним утром. Наконец, шахта Више расположена в Вайсбергских горах рядом с перевалом Золотой Рубеж, где был подписан Вайсбергский Мир. «Призрак императора», являющийся там время от времени, на самом деле один из охранников рудника, наряженный для разгона нежелательных гостей.

Секреты кёнигрейхов

Фишлер

Франц Биле – Франц обнаружил, что его пение заставляет чудовищ Черного Леса успокаиваться и тихо уходить. Он больше не встречал никого с такими способностями и не знает, почему так получилось, но возможно сумеет передать этот дар кому-то достойному перед своей смертью.

Нетопыри-загонщики – Эти создания являются результатом дружбы Фаулька Фишлера со странным существом, которое он встретил однажды на ночной улице. Обратитесь к описанию Фаулька на стр. 117 за полной информацией.

Призраки Таннена – Как Мастер может помнить, Таннен является местом набора рекрутов в ряды die Kreuzritter (Крестоносцев). Замеченные призраки это неосторожные рыцари, давшие себя заметить. Когда Таннен находился под угрозой во время Войны Креста, рыцари использовали эту пугающую репутацию чтобы ночью обратить осаждающих в бегство. Больше информации о Таннене и академии Киппе можно найти в книге «Тайные общества Тейи: die Kreuzritter».

Ярмарка Теней – Ярмарка некогда была ритуалом поклонения, направленным на умиротворение Шаттенмана, и до тех пор, пока ежегодные празднования продолжаются, Шаттенман не тронет большую часть людей, исключая тех, кто рубит его деревья или обжигает его светом. Если ярмарки когда-нибудь прекратятся, все может сильно измениться.

Фрайбург

Древние драхены – Драхены, существующие сегодня, сильно отличаются от тех, что некогда создали колоссальные постройки, руины которых можно найти в айзенских подземельях. Всякий,



кто хоть раз видел современных драхенов, поймет, что они слишком малы для этих руин. (См. раздел «История» в **главе первой**)

Материнская жила – Фрайбург это основной источник магических эманаций, способных создать драхенайзен. Где-то под городом находятся залежи, способные сделать любого из айзенфюрстов вдесятеро богаче, если он конечно сумеет удержать богатство в руках. Больше информации об этом можно найти в книге «Фрайбург».

Охотники на кобольдов – Пусть и забытое большинством жителей Тейи, тайное общество Крестоносцев (die Kreuzritter) процветает до сих пор и сохраняет прочные связи со своим отечеством. Когда они в очередной раз узнают о том, что несчастных и больных притесняют, они отправляют нескольких своих членов в трущобы для патрулирования ночных улиц.

Хайнцль

Опа Нахт – Опа Нахт действительно существует и проявляет снисхождение к шахтерам. Некоторые даже встречались и беседовали с этим созданием, и точно знают, что он не причинит им вреда.

Проклятие Хайнцля – Проклятие вызвано присутствием призрака слуги, упавшего с крыши замка на скалы далеко внизу. Бывший советник Хайнцля, Маркус Штефан Адольфо, столкнул несчастного, чтобы не дать раскрыть его коварный план. Призрак пытается заставить кого-нибудь исследовать крышу, тогда стало бы ясно, что произошло и почему Георг сошел с ума. Возможно, даже удалось бы восстановить цепочку, которая привела бы к Маркусу, а в конечном счете – к Филипу Кнефу. Обратитесь к описаниям Хайнцля и Кнефа на страницах 117 и 122 за большей информацией.

Хайльгруд

Изнуряющая хворь и Фершлингген – Упомянутый ранее в описании самоубийства Райфенштала, Харье стал причиной появления Фершлинггена. Смертельный яд чудовища вызвал Изнуряющую Хворь по всему Хайльгруду. Если чудовище будет убито, закончится и Хворь (хотя новые проблемы не замедлят проявиться, если проблема с Харье не будет решена). Характеристики Фершлинггена можно найти далее в этой главе.

Пёзен

Секрет корня благовеста – Этот редкий корень обладает сильными целительными качествами и излечивает любые Драматические ранения, равно как и любую болезнь или отравление у любого, кто съест его. Однако сирены также крайне высоко ценят корень, используя его в каких-то своих варварских целях, суть которых известна лишь им самим. Они регулярно являются на болота на поиски; любого, кто собирает корень в ночи, может ожидать неприятный сюрприз.

Истинные цели ордена св. Грегора – На самом деле орден ищет кого-то, кто сумел бы занять место Императора. Их новый облик наемников всего лишь ширма, позволяющая находиться ближе к айзенфюрстам и наблюдать, насколько хорошо они справляются с управлением своими княжествами. Вполне возможно, что орден владеет некоторыми из утерянных Императорских регалий и может передать их наиболее достойному кандидату. Героев, которые занимаются поисками ут-

раченных деталей комплекта (даже тех, кто используют для этого подлые и непростительные методы) могут навесить члены ордена с предложением купить их.

Зигер

Эмиграция – «Проблема» Зигера с эмигрантами на самом деле результат его соглашения с водаччанским принцем Альчиде Мондави. Альчиде снабжает Зигера пищей для его подданных, а Загер посылает своих крестьян работать на его землях, а так же своих солдат – для обучения людей Альчиде. Мондави надеется, что войска Зигера помогут ему в реализации планов завоевания Водачче. Больше о планах Мондави можно узнать из книги «Водачче».

Више

Пропавшие деньги – Гизелла невиновна в кражах, что могут подтвердить Ревущие Драхины. Истинный виновник это ее брат Клаус, которому требуется обоснование для захвата княжества. Он похитил деньги через ведущий прямо в сокровищницу тайный ход, о существовании которого известно только ему и еще нескольким людям.

Утерянная мечевая перевязь – На самом деле перевязь была похищена авалонским купцом, понадеявшимся продать ее. Он быстро понял, как опасно хранить такую вещь, так что предал ее другу в Кастилии, который, в свою очередь, передал ее другу в Водачче и т.д. Мастер должен сам определить местонахождение перевязи в данный момент и устроить героям увлекательную погоню, если они захотят отыскать пропажу.



Секреты неигровых персонажей

Этот раздел описывает секреты персонажей, перечисленных в главе «Герой», и игрокам не стоит сюда заглядывать.

Фаульк Тобиас Фишлер: герой



Мощь 3
Мастерство 3
Разум 2
Стойкость 2
Характер 2
Репутация: 60
Прошлое: нет
Тайна: Удачливый

Преимущества: Способность пить, Айзенский (Ч/П), Высокий айзенский (Ч/П), Дворянин
Атлетика: Лазанье 1, Работа ног 3, Спринт 2, Метание 3, Плавание 5

Придворный: Танец 1, Этикет 2, Стиль 1, Оратор 1
Тяжелое оружие: Атака (Тяжелое оружие) 4, Парирование (Тяжелое оружие) 5

Охотник: Рыбалка 5, Выживание 4, Ловушки 4
Знание улиц: Общение 2, Уличная навигация 5

Фаульк нашел себе друга, или точнее – друг нашел его сам. Фишлер возвращался домой поздней ночью, после долгих посиделок за выпивкой, и заметил таинственную темную фигуру сидящую на бочке. В тот раз он особенно сильно набрался, и потому решил завязать дружелюбную беседу. Хотя Фаульк не сумел толком рассмотреть незнакомца, тот показался ему достаточно приятным парнем. На прощание новый друг сказал: «Построй себе дом из чернотрава, брат, чтобы моя родня знала твой запах», а затем растаял в тенях.

Несмотря на некоторые подозрения по поводу произошедшего, Фаульк последовал совету странного незнакомца, полагая, что друг не стал бы пытаться навредить ему. В результате он стал единственным в своем роде человеком и дал жизнь бесконечным пересудам вокруг своего нового дома. С другой стороны, он обрел друзей, и они вполне нравятся ему. По возможности они помогают ему: к примеру посылая нетопырей, чтобы те помогли ему точно отыскать свой дом. Конечно, нетопыри несколько смущают других городских выпивох, но вреда никому не причиняют. Пока что.

Георг Хайнцль: герой



Мощь 2
Мастерство 2
Разум 3
Стойкость 2
Характер 3
Репутация: 70
Прошлое: Проклятый
Тайна: нет

Преимущества: Айзенский (Ч/П), Высокий айзенский (Ч/П), Монтенский (Ч/П), Тейянский (Ч/П)
Атлетика: Лазанье 1, Работа ног 3, Спринт 2, Метание 1, Плавание 2

Командир: Стратегия 2, Тактика 2, Засада 2, Дипломатия 4, Вдохновение 1, Лидерство 2

Придворный: Танец 4, Этикет 5, Стиль 4, Оратор 5, Дипломатия 4, Азартные игры 2, Политика 5, Искренность 5

Тяжелое оружие: Атака (Тяжелое оружие) 4, Парирование (Тяжелое оружие) 4

Панцерхенд: Атака (Панцерхенд) 3, Парирование (Панцерхенд) 4

Исполнитель: Актер 5, Танец 4, Оратор 5, Пение 1

Всадник: Верховая езда 3

Ученый: История 2, Математика 2, Философия 1, Исследование 1, Право 2

Самый большой секрет Хайнцля в том, что на самом деле сделало его сумасшедшим. После строительства замка Ойленштайн он стал буквально одержим дверью наверху лестницы, ведущей на крышу. В конце концов, в легенде за ее открытием следовали смерть и разрушение. Он тайно доверил свои страхи своему советнику, Маркусу Штефану Адольфо, и это было фатальной ошибкой. Маркус в тайне ненавидел Георга и разработал план, чтобы убрать его с пути. Он посоветовал Георгу противостоять страхам. И в одну судьбоносную ночь, когда Георг решился, наконец, открыть дверь, Маркус выпустил в воздух трех сов. Для Георга, здравомыслие которого и без того уже пошатнулось, отчего он с трудом отличал реальность от видений, это было подтверждением: его страхи настигли его во плоти. Открыв дверь, он обрек себя и своих близких на смерть под обломками

разрушившегося замка. Не в силах выдержать напряжения, его разум захлопнулся.

К несчастью для Маркуса, он не успел нажать на несчастье Хайнцля. Филипп Кнеф догадался, что произошло, и организовал вероломному советнику скромный несчастный случай. Тело Адольфо сейчас лежит на дне заброшенной шахты, а его семья считает, что он стал жертвой диких зверей. Кнеф сделал это не из чувства лояльности или заботы о своем айзенфюрсте; ему просто не нужен был конкурент на пути к власти. (Обратитесь к описанию Кнефа, расположенному чуть ниже, за более полной информацией).

Что касается слуги, открывшего «проклятую» дверь (см. стр. 27 и 116), Маркус убил его, когда он нашел совиный помет и другие улики на крыше. Теперь несчастный призрак ищет отмщения Маркусу, не подозревая, что его убийца и сам давно уже мертв. Он будет бродить по крыше замка, пока кто-то не откроет ему судьбу Маркуса. К сожалению, никто не решается подняться на крышу, боясь, что «безумие Хайнцля» окажется заразным.

Штефан Грегор Хайльгруд III: злодей



Мощь 2
Мастерство 3
Разум 4
Стойкость 3
Характер 3
Репутация: -50
Прошлое: Охотник
Тайна: Амбициозный

Преимущества: Айзенский (Ч/П), Высокий айзенский (Ч/П), Тейанский (Ч/П), Империя Полумесца (Ч/П), Катайский (Ч/П), Лингвист, Дворянин
Атлетика: Лазанье 3, Работа ног 5, Спринт 2, Метание 2, Мягкое падение 2, Прыжки 3, Перекаты 4, Плавание 4, Полет на предмете 5
Придворный: Танец 2, Этикет 4, Стиль 3, Оратор 3, Дипломатия 3, Политика 3, Интрига 5, Искренность 4
Доктор: Диагноз 3, Первая помощь 4, Обследование 5, Хирургия 3
Фехтование: Атака (Фехтование) 4, Парирование (Фехтование) 5

Огнестрельное оружие: Атака (Огнестрельное оружие) 5, Перезарядка (Огнестрельное оружие) 5
Ученый: История 5, Математика 3, Философия 1, Исследование 5, Астрономия 4, Право 2, Натуральная философия 4, Оккультизм 5

Остальные айзенфюрсты были бы поражены, сумей они наблюдать за Штефаном во время одной из экспедиций по сирнетским руинам. Там он демонстрирует ловкость и атлетизм, какие увидишь далеко не у каждого Защитника Общества Исследователей. Его находки настолько ценны, что многие члены Общества Исследователей не задумываясь отдали бы руку на отсечение за обладание ими.

Величайший секрет Штефана известен лишь ему одному – даже Одел не представляет, чего добивается его господин. В ходе своих исследований Штефан пришел к уверенности, что одно из самых знаменитых чудовищ айзенского фольклора демонстрирует способности, свойственные сидам и прочим сущностям, исторически связанными с источником магической силы. Его план весьма прост...

Он намерен заключить сделку с Шаттенманом, чтобы обрести магические способности.

Фаунер Конрад Пёзен: злодей



Мощь 5
Мастерство 4
Разум 3
Стойкость 5
Характер 4
Репутация: -70
Прошлое: Страх (или Романтика)
Тайна: Гордый

Преимущества: Военная Академия, Внешность (Выше среднего), Боевые рефлексy, Драхенайзен, Айзенский акцент (Север), Железная воля, Айзенский (Ч/П), Высокий айзенский (Ч/П), Тейанский (Ч/П), Дворянин
Атлетика: Лазанье 2, Работа ног 5, Спринт 3, Метание 3, Мягкое падение 1, Прыжки 3, Поднятие тяжестей 4, Перекаты 4, Плавание 2, Полет на предмете 3, Выход во фланг 5
Командир: Стратегия 4, Тактика 5, Засада 5, Артиллерия 3, Дипломатия 2, Вдохновение 2, Лидерство 4, Снабжение 4

Придворный: Танец 1, Этикет 2, Стил 2, Оратор 2, Дипломатия 2, Политика 4

Грязная драка: Атака (Грязная драка) 5, Удар в глаз 5, Удар в горло 5

Доктор: Диагноз 2, Первая помощь 3

Дрексель (мастер): Обезоруживание (Тяжелое оружие) 5, Агрессивная атака (Тяжелое оружие) 5, Удар эфесом (Тяжелое оружие) 5, Поиск слабости (Дрексель) 5

Айзенфауст (мастер): Мощный удар (Тяжелое оружие) 5, Захват оружия (Панцерхенд) 5, Обезоруживание (Панцерхенд) 5, Поиск слабости (Айзенфауст) 5

Огнестрельное оружие: Атака (Огнестрельное оружие) 3

Гелинген (мастер): Поиск слабости (Медведь) 5, Поиск слабости (Гуль) 5, Поиск слабости (Лошадь) 5, Поиск слабости (Кобольд) 5, Поиск слабости (Сирена) 5, Поиск слабости (Волк) 5

Тяжелое оружие: Атака (Тяжелое оружие) 5, Парирование (Тяжелое оружие) 5

Охотник: Скрытность 3, Выслеживание 4, Засада 5

Лигстра (мастер): Мощный удар (Тяжелое оружие) 5, Ближний бой 5, Агрессивная атака (Тяжелое оружие) 5, Поиск слабости (Лигстра) 5

Панцерхенд: Атака (Панцерхенд) 5, Парирование (Панцерхенд) 5, Апперкот 5

Древковое оружие: Атака (Древковое оружие) 5, Парирование (Древковое оружие) 5

Пёзен (мастер): Мощный удар (Древковое оружие) 5, Рывок (Древковое оружие) 5, Конный удар (Древковое оружие) 5, Поиск слабости (Пёзен) 5

Верховая езда: Верховая езда 5

Унабвендбар (мастер): Продвижение 5, Атака 5, Окружение 5, Удержание 5, Линия 5, Отступление 5

Борьба: Захват 3, Освобождение 5, Удар головой 3

Помимо своих устрашающих Военных Умений, Фаунер Пёзен является обладательницей полного комплекта драхеншупе (24 очка брони, +10 к TN для попадания по ней, -2 сохраняемых кубика от броска противника на повреждение), кабаньего копья из драхенайзена (+1 несохраняемый кубик на использование навыков Древкового Оружия), а так же *Тотунга*, Императорского меча из драхенайзена (+2 несохраняемых кубика на использование навыков Тяжелого Оружия).

Несмотря на свой статус злодея, Пёзен вовсе не злая женщина. Ее крайне волнуют вопросы чести, и она искренне старается поступать правильно. У Фаунер нет текущих планов завоевания Айзена – она достаточно загружена управлением собственного княжества и не нуждается в дополнительной ответственности. Однако она чрезмерно упряма и ее порывистость временами приводит к ужасным последствиям. Многим из убитых ею не стоило умирать, и многие ее политические решения привели к умножению людских страданий по всему Айзену. Она привыкла к экономике военного времени и вполне способна начать войну с одним из соседей просто, чтобы подбить баланс. Моральная сторона подобных действий ее попросту не волнует; ведь она накормит своих подданных, разве нет? Такова природа жестокости Фаунер: добрые намерения и пагубные последствия.

Фаунер питает тайные чувства к Хендрику Брандту, но боится в очередной раз испытать боль – боится, что он делает все это лишь ради ее денег. Ему придется быть гораздо более настойчивым, если он желает завоевать ее расположение. К счастью он, похоже, даже понимая это не намерен отступить.

Эрих Зигер: злодей



Мощь 4
Мастерство 3
Разум 3
Стойкость 6
Характер 3
Репутация: -70
Прошлое: Победенный
Тайна: Упрямый

Преимущества: Боевые рефлексы, Драхенайзен, Айзенский (Ч/П), Высокий айзенский (Ч/П), Тейянский (Ч/П), Легендарная способность (Стойкость), Нечеловеческая воля, Дворянин, Стойкость

Атлетика: Лазанье 4, Работа ног 4, Спринт 2, Метание 4, Прыжки 2, Плавание 3, Полет на предмете 2, Выход во фланг 1

Командир: Стратегия 4, Тактика 4, Засада 4, Артиллерия 4, Дипломатия 1, Лидерство 2, Снабжение 3

Придворный: Танец 1, Этикет 1, Стиль 1, Оратор 1, Дипломатия 1, Политика 5

Арбалет: Атака (Арбалет) 5, Стрельник 2, Перезарядка (Арбалет) 5

Айзенфауст (мастер): Мощный удар (Тяжелое оружие) 5, Захват оружия (Панцерхенд) 5, Обезоруживание (Панцерхенд) 5, Поиск слабости (Айзенфауст) 5

Огнестрельное оружие: Атака (Огнестрельное оружие) 4

Тяжелое оружие: Атака (Тяжелое оружие) 5, Парирование (Тяжелое оружие) 5

Охотник: Скрытность 3, Выживание 4, Выслеживание 4, Знание знаков 2, Ловушки 2, Засада 4

Панцерхенд: Атака (Панцерхенд) 5, Парирование (Панцерхенд) 5, Апперкот 5

Верховая езда: Верховая езда 5

Ученый: История 1, Математика 1, Философия 1, Исследование 1

Знание улиц: Общение 1, Уличная навигация 3, Знание дна 4

Зигер владеет мечом из драхенайзена (+1 несохраняемый кубик при использовании навыков Тяжелого Оружия), драхенайзеновым поножом на правую ногу, драхенайзеновым латным сапогом и Императорским драхенайзеновым панцерхендом (+2 несохраняемых кубика при использовании навыков панцерхенда). Все это дает ему 7 очков брони, то есть +5 к TN для попадания атаки по Зигеру, и -1 сохраняемый кубик из броска атакующего на повреждение.

Зигер нанимает баржи для перевозки почвы на его земли для восстановления своего княжества. Два из этих кораблей уже подверглись атакам пиратов, здорово разочаровав разбойников своим грузом.



Никлаус Трегю: герой



Мощь 2
Мастерство 1
Разум 5
Стойкость 4
Характер 2
Репутация: 80
Прошлое: Кризис веры
Тайна: Проницательный

Преимущества: Кастильский (Ч/П), Айзенский (Ч/П), Высокий айзенский (Ч/П), Монтенский (Ч/П), Тейянский (Ч/П), Водачче (Ч/П), Дворянин, Университет

Человек искусства: Писатель 4

Придворный: Танец 2, Этикет 4, Стиль 3, Оратор 5, Дипломатия 5, Азартные игры 4, Слухи 1, Политика 5, Интрига 4, Искренность 5

Тяжелое оружие: Атака (Тяжелое оружие) 3, Парирование (Тяжелое оружие) 3

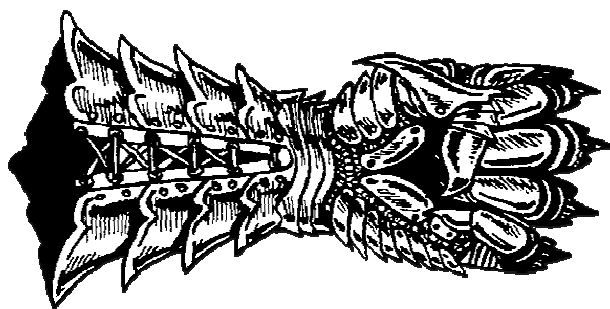
Исполнитель: Актер 3, Танец 2, Оратор 5, Пение 1, Определение личности 4, Фокусы 3, Рассказчик 3

Ученый: История 5, Математика 2, Философия 5, Исследование 3, Оккультизм 2, Теология 5

Знание улиц: Общение 3, Уличная навигация 5, Знание магазинов 1, Знание дна 4

Никлаус Трегю в случае нападения не станет защищаться самостоятельно, предоставив обеспечение своей безопасности телохранителям.

Самый большой секрет Трегю заключен в причинах манеры его управления (а точнее – отсутствия такового) Фрайбургом. Он использует город как полигон для испытания своих философских умопостроений, дабы определить, зол от природы человек или добр. Учитывая существующий упадок, можно сказать, что зло уверенно побеждает.



Райнхард Дитер фон Више: герой



Мощь 3(0)
 Мастерство 3(0)
 Разум 4(0)
 Стойкость 2(0)
 Характер 3(0)
 Репутация: 60
 Прошлое: Проклятый
 (см. ниже)
 Тайна: Неудачливый

Преимущества: Военная Академия, Драхенайзен, Айзенский (Ч/П), Высокий айзенский (Ч/П), Кастильский (Ч/П), Монтенский (Ч/П), Тейянский (Ч/П), Большой, Дворянин, Стойкость
Атлетика: Лазанье 2, Работа ног 4, Спринт 1, Метание 3, Поднятие тяжестей 2, Плавание 1, Выход во фланг 3
Командир: Стратегия 3, Тактика 3, Засада 3, Артиллерия 2, Дипломатия 5, Вдохновение 3, Лидерство 3, Снабжение 3
Придворный: Танец 3, Этикет 5, Стил 3, Оратор 5, Дипломатия 5, Азартные игры 3, Слухи 4, Политика 5, Искренность 5
Тяжелое оружие: Атака (Тяжелое оружие) 3, Парирование (Тяжелое оружие) 4
Охотник: Скрытность 3, Выслеживание 4, Засада 3
Панцерхенд: Атака (Панцерхенд) 2, Парирование (Панцерхенд) 4
Верховая езда: Верховая езда 4
Ученый: История 4, Математика 3, Философия 2, Исследование 2, Право 4, Теология 2

Значения характеристик в скобках отражают его кататоническое состояние. Райнхард не может использовать ни один из своих навыков, пока не будет исцелен. Он владеет Тяжелым Оружием из драхенайзена (+1 несохраняемый кубик при использовании навыков Тяжелого Оружия), шлемом и кирасой (9 очков брони, +5 к его ТН на попадание для атакующего и -1 сохраняемый кубик от броска повреждения атакующего).

Единственный истинный секрет Райнхарда – способ его исцеления. Ничто не сможет вывести его из забытья, кроме вида живых сыновей и жены. Это невозможно, но регент Райнхарда разработала план, который, возможно, окажет необходи-

мый эффект. Обратитесь к описанию Гизеллы Инзельхоффер, расположенному далее, за остальной информацией.

Одел Херриксон: приспешник



Мощь 2
 Мастерство 1
 Разум 3
 Стойкость 2
 Характер 4
 Репутация: -30
 Прошлое: Изгнанник
 Тайна: нет

Преимущества: Айзенский, Вендельский, Патрон
Атлетика: Лазанье 1, Работа ног 2, Спринт 5, Метание 1, Плавание 2
Огнестрельное оружие: Атака (Огнестрельное оружие) 3
Ученый: История 3, Математика 1, Философия 2, Исследование 1, Оккультизм 1
 На самом деле «обширные познания» Одела – дутый пузырь. Все, что ему известно о сирнетах, он почерпнул из бесед со Штефаном и во время собственных посещений руин. Хотя он и ненавидит рисковать в руинах, но счастлив работать на Штефана и потому не возмущается.

С другой стороны, если когда-нибудь Штефан захочет узнать что-то про Лаэрдом, Одел сможет рассказать ему все, что он только пожелает. Прежде чем попасться на торговле с Венделем зачарованными силой Лаэрдома предметами, Одел был мастером скьяреном. Вестенманнавньярцы никогда не относились благосклонно к продаже магических предметов самым заклятым врагам нации, и потому был произведен ужасающий ритуал, который стоил Херриксону правой руки и скальпа. В результате Одел потерял возможность использовать магию, но все еще хранит свои знания и может передать их тем, кто заслужит его доверие.



Гизелла Хильда Инзельхоффер: герой



Мощь 2
 Мастерство 2
 Разум 4
 Стойкость 3
 Характер 2
 Репутация: 5
 Прошлое: Связь с вайзе-ном
 Тайна: нет

Преимущества: Внешность (Выше среднего), Драхенайзен, Айзенский (Ч/П), Высокий айзенский (Ч/П), Дворянин
Придворный: Танец 3, Этикет 3, Стил 4, Оратор 3, Дипломатия 4, Азартные игры 2, Слухи 2, Политика 4, Соблазнение 2, Искренность 5
Огнестрельное оружие: Атака (Огнестрельное оружие) 3, Перезарядка (Огнестрельное оружие) 1
Торговец: Эконом 4
Ученый: История 1, Математика 2, Философия 2, Исследование 1
Знание улиц: Общение 3, Уличная навигация 1, Знание магазинов 1

Гизелла в самом деле невиновна в преступлениях, которые ей приписывают. Она и сама не совсем представляет, что делать в сложившейся ситуации, и надеется, что Ревущим Драхенам удастся решить эту загадку прежде, чем станет слишком поздно.

В любом случае она планирует еще одну безнадежную попытку исцеления Райнхарда. Прежде, чем ее брат начнет атаку, она оденется женой Райнхарда. Она хорошо знает привычки Корнелии и помнит ее голос достаточно, чтобы правдоподобно сыграть роль. Ей придется перекраситься в блондинку и надеть платье Корнелии, к которому не прикасались со дня ее смерти. Однако Гизелла откуда-то знает: если что и может вернуть Райнхарда из страны его кошмаров, так это вид его жены. Если уж нельзя вернуть из мертвых саму Корнелию, то стоит попытаться сделать хоть что-то.

Филип Кнеф: негодяй



Мощь 3
 Мастерство 3
 Разум 3
 Стойкость 2
 Характер 2
 Репутация: -20
 Прошлое: Миг восхищения (Moment of Awe)
 Тайна: Жадный

Преимущества: Айзенский (Ч/П), Негодяй, Маленький
Тяжелое оружие (Шахтерская кирка): Атака (Тяжелое оружие) 3, Парирование (Тяжелое оружие) 2
Торговец: Шахтер 5, Оценка 5
Кулачный бой: Атака (Кулачный бой) 3, Работа ног 3, Серия ударов 4, Апперкот 2
Слуга: Этикет 4, Стил 1, Повседневная служба 5, Незаметность 5, Бухгалтерия 3, Слухи 2
Знание улиц: Общение 3, Уличная навигация 3, Знание свалок 3

Кнеф в тайне складировает драхенайзен в шахтах. Он и небольшая группа надсмотрщиков прячут металл в заброшенном штреке, куда никто не заходит. Когда накопится достаточно, он планирует убедить Нибелунгов обработать это сырье для него, чтобы он мог поднять армию и захватить Хайнцль. Безуме Хайнцля опасно, он это чувствует, а кошмарная война только доказала, что дворянству нельзя доверять. Если рыбак вроде Фаулька Фишлера сумел подняться до уровня правителя, то и Кнеф сумеет... И скоро у него будет вдоволь оружия, чтобы доказать это.

Франциска Кюль: герой



Мощь 2
 Мастерство 2
 Разум 4
 Стойкость 4
 Характер 2
 Репутация: 20
 Прошлое: нет
 Тайна: нет

Преимущества: Айзенский (Ч/П), Высокий айзенский (Ч/П), Тейянский (Ч/П), Дворянин
Придворный: Танец 2, Этикет 5, Стиль 3, Оратор 3, Дипломатия 5, Азартные игры 3, Слухи 2, Политика 5, Искренность 4
Торговец: Эконом 5, Бухгалтерия 4
Ученый: История 4, Математика 3, Философия 2, Исследование 2, Право 4, Теология 2

Франциска намеренно приуменьшает объемы ряда ключевых ресурсов в кёнигрейхе Фишлера. На самом деле запасов куда больше, чем полагает Фаульк; она надеется испытать его характер и посмотреть, как он справится с принятием непростых решений. Учитывая резервный источник ресурсов, княжество сумеет пережить любой кризис, считает Франциска. Фактически только уменьшение количества рыбы в озере является реальной, а не сфабрикованной ею проблемой.

Хендрик Брандт: герой



Мощь 2
Мастерство 3
Разум 4
Стойкость 5
Характер 2
Репутация: 15
Прошлое: Романтика
Тайна: Упрямый

Преимущества: Внешность (Выше среднего), Драхенайзен, Айзенский (Ч/П), Высокий айзенский (Ч/П), Дворянин, Маленький, Стойкость
Придворный: Танец 4, Этикет 5, Стиль 4, Дипломатия 4, Азартные игры 5, Слухи 4, Чтение по губам 4, Нахлебничество 5, Оратор 4, Политика 5, Интрига 3, Соблазнение 4, Искренность 4
Фехтование: Атака (Фехтование) 4, Парирование (Фехтование) 4
Огнестрельное оружие: Атака (Огнестрельное оружие) 4, Перезарядка (Огнестрельное оружие) 3
Торговец: Эконом 3, Бухгалтерия 5, Оценка 4, Торговля 3
Ученый: История 2, Математика 4, Философия 1, Исследование 2, Право 4
Знание улиц: Общение 5, Уличная навигация 3, Знание магазинов 3

Хендрик располагает рапирой из драхенайзена (+1 несохраняемый кубик на все навыки Фехтования).

У Хендрика нет секретов. Он искренне влюблен в Фаунер Пёзен и не имеет никаких намерений помимо свадьбы с ней. Весь северный Айзен знает о его упорных попытках завоевать ее сердце, но многие склонны приписывать ухажеру ряд скрытых мотивов, что делает его в глазах общестственности более коварным, нежели есть на самом деле. Если ему все же удастся задуманное, он планирует осесть и вести праздную жизнь придворного, посвящая каждый миг жизни счастью своей возлюбленной.

Мигель Солдано де Аседо: герой



Мощь 2
Мастерство 4
Разум 3
Стойкость 2
Характер 3
Репутация: 30
Прошлое: Немезида (Вердуго)
Тайна: нет

Преимущества: Кастильское образование, Опасная красота, Кастильский (Ч/П), Айзенский (Ч/П), Высокий айзенский (Ч/П), Тейянский (Ч/П), Левша, Дворянин
Альдана (Специалист): Финт (Фехтование) 4, Ответный удар (Фехтование) 5, Яркий прием (Фехтование) 5, Поиск слабости (Альдана) 4
Атлетика: Лазанье 4, Работа ног 5, Спринт 4, Метание 3, Мягкое падение 1, Прыжки 2, Плавание 3, Полет на предмете 4, Выход во фланг 2
Придворный: Танец 4, Этикет 4, Стиль 4, Оратор 3, Дипломатия 2, Азартные игры 4, Слухи 5, Нахлебничество 3, Политика 2, Соблазнение 4, Искренность 4
Фехтование: Атака (Фехтование) 5, Парирование (Фехтование) 5
Огнестрельное оружие: Атака (Огнестрельное оружие) 3
Верховая езда: Верховая езда 4, Вскикивание в седло 3, Трюковая езда 3
Ученый: История 3, Математика 2, Философия 4, Исследование 3

Мигель навлек на себя ярость Вердуго, вернув ему потерянное письмо. Сам Мигель не обратил на письмо никакого внимания. Между тем на послании стояла печать Великого Инквизитора, и Вердуго побоялся, что Мигель мог прочитать его. Он отослал его из страны, отправив на земли Зигера, где, как он считал, мальчишка быстро должен был найти свою смерть. К несчастью для Вердуго, все вышло немного не так.

Сейчас Мигель находится в незавидном положении: его надзиратель Петер получает массу удовольствия, издеваясь над ним. Петер встает раньше Мигеля и хлещет свиней палкой, чтобы разозлить, а иногда выпускает одну из загоня, так что Мигелю приходится ловить животное. Тому же пока не достает силы духа, чтобы просто взять и уйти

Новые чудовища

Если не считать Авалона, по сравнению с остальными цивилизованными государствами Тейи, по растерзанным войной землям Айзене бродит наибольшее количество чудовищ – от назойливых кобольдов до величайшего ужаса Черного Леса, Шаттенмана.

Драхен Злодей

TN: 15 (см. также «Особые возможности»)

Мощь: 8

Мастерство: 3

Стойкость: 10

Разум: 3

Характер: 3

Атакующий бросок: Укус 4с2, Когти 4с3, Когти 4с3, или Хвост 5с1

Повреждения: Зубы 5с5, Когти 4с4, Хвост 7с7

Умения: Засада 4, Мягкое падение 8, Лазанье 2, Работа ног 2, Прыжки 2, Выслеживание 7, Бег на длинную дистанцию 7, Спринт 2, Скрытность 3, Плавание 2

Описание: Драхены – рептилии длиной от 40 до 80 футов (около 12-24 метров), с мощными когтями и челюстями. Вдобавок их шкура настолько толста, что большая часть атак просто отскакивает от нее, не причиняя вреда. Только оружие из драхенайзена полностью эффективно против драхена. Они отлично чувствуют себя в родных горах, перемещаясь там куда проворнее

и быстрее, чем большинство людей может предположить. Они невероятно точно выслеживают добычу и могут преследовать своих жертв по нескольку дней к ряду. Известно также, что они предпочитают устраивать засады на проходящих, бросаясь на них с высоких уступов. Сохранилось не так много драхенов, однако те, кто представляют доказательства убийства одного из них, могут рассчитывать на героическую репутацию среди айзенцев.

Особые возможности: Весь урон, наносимый драхену, делится пополам (с округлением вниз) кроме нанесенного с помощью драхенайзенных клинков, мечей сидов или любого другого оружия, имеющего «магическую» природу. Тем не менее на теле драхена есть уязвимые точки, и сообразительный герой способен наносить удары в них. Таким образом любой подъем на дополнительные повреждения против драхена дает герою один дополнительный сохраняемый кубик повреждения, вместо традиционного несохраняемого.

К примеру, Мощь Ханса равна 4 и он вооружен обычным Тяжелым оружием 3с2. Он успешно заявил и выбросил два подъема на попадание по чудовищу. В результате он совершает бросок 9с4 для определения нанесенных повреждений (7с2 за атакующий навык и Мощь, плюс 2с2 за подъемы) и наносит 43. Это значение делится пополам (оружие Ханса обыкновенное) до окончательного результата в 21. Чудовище легко проходит проверку на ранение со своей Мощью 8 и Ханс понимает, что это будет долгий бой.

Безоружные атаки, такие как Кулачный бой или Борьба, бесполезны против драхена. Драхен может использовать любую из своих атак не более чем единожды в раунд и должен выбирать между ними. Кроме того герой, получивший удар хвостом, не может быть атакован ни одной другой атакой драхена в текущем раунде. Атаку драхена нельзя парировать. Драхен невосприимчив к любому воздействию системы Острого Ума и большинству ядов. Драхен имеет рейтинг Страх 3, который невозможно перенаправить на него с помощью Добродетели Отважный, а только лишь отменить.

Герои, вернувшиеся с доказательствами убийства драхена, немедленно получают по 10 очков Репутации на каждого.

Кобольды

Бруты

Рейтинг угрозы: 3 (4, если крылатые)

Предпочитаемое оружие: Клыки и когти (Малое)

TN: 20 (25, если крылатые; 15, если крылатые но на земле)

Умения: Работа ног 3, Выслеживание 3, Засада 3

Описание: Кобольды – отвратительные зубастые твари величиной с крупную собаку с жесткой чешуйчатой шкурой и злобными желтыми глазами. Хотя они могут быть встречены по всей Тейе, в особенности густо они кишат в пределах Шварцвальда, откуда расползаются во все уголки исковерканных войной айзенских земель. Конкретный облик изменяется от особи к особи: некоторые перемещаются на четырех конечностях, другие ходят выпрямившись на двух; неко-

торые сухопары и костлявы, другие толсты и жирны. Некоторые даже обладают крыльями, которые используют для полета; летучих кобальдов, как правило, называют «горгульями», и чаще всего они встречаются в Вайсбергских горах на западе Айзена.

Кобольды сбиваются в стаи от четырех или шести до нескольких дюжин особей. Если возможно, они нападают из засады, используя свою численность чтобы окружить, а затем настичь жертву. Их зубы несут слабый яд, и могут вызвать недуг, если раны вовремя не вычистить (1с1 Незначительных ран каждые три дня). Стаи кобальдов крайне территориальны и не станут вторгаться в определенную зону, если там уже обитает другая стая. Практика установки каменных горгулий на крыши зданий возникла в Айзене как способ не дать чудовищам проникать в города.

Они охотятся за блестящими предметами как сороки, снимая их с тел жертв и стаскивая в расположенное поблизости логово – пещеру, нору или пустое дерево. Некоторые из крупных стай кобальдов успевают накопить поистине королевские запасы золота и драгоценностей – щедро перемешанных с блестящим мусором, конечно же.

Хотя убийство кобальдов дело непростое, многие селяне почитают за честь уничтожать этих зверей. Засушенные головы кобальдов – распространенные украшения в придорожных тавернах, а в некоторых городах их развешивают по крепостной стене в качестве предупреждения возможным врагам.

Шаттенман

Злодей

Описание: Шаттенман выглядит как очень худой человек приблизительно двадцати футов роста (чуть больше 6 метров). Его конечности искривлены и вытянуты словно застывшая смола. У него впалый живот и ребра отчетливо проступают на груди. На руках по три длинных пальца, которыми он может грубо хвататься за предметы. На конце



каждого пальца блинный острый коготь. С расстояния эти когти можно принять за лезвия огромных ножниц. Но хуже всего, конечно же, лицо этого создания – напоминающее древнее морщинистое человеческое лицо, а на месте глаз плещутся две лужицы бездонной непроглядной тьмы.

Шаттенман обычно находится в пределах Черного Леса в Айзене, но ночью может рискнуть выйти из него в окрестные земли, туда, где не будет источников яркого света. Фактически он может сделать это только в новолуние.

Особые возможности: Шаттенман черпает силы во тьме, благоденствуя в неизбывных тенях Шварцвальда. Если встретить его в полной темноте, Шаттенман невосприимчив к любым повреждениям, может проходить сквозь предметы вроде деревьев или стен, и способен убить героя одним ударом. Вдобавок, в темноте он способен мгновенно перемещаться в любую точку. Вопреки популярному поверью, однако, он не убивает без причин. Шаттенман атакует любого, кто срубил дерево в Черном Лесу в последние двадцать дней (он способен учуять запах сока на них, вне зависимости от того, как тщательно они попытаются смыть его), а так же постарается убить любого, кто ранее причинил ему боль с помощью света (см. далее). В остальных случаях он – чаще всего – предпочитает оставлять путешественников в покое.

Герои могут атаковать Шаттенмана (TN 20), но не сумеют нанести ему никакого вреда. Ни драхенайзен, ни оружие зачарованное

сидами, тут не поможет. Единственная слабость Шаттенмана – свет. Когда герой находится в освещенной зоне, Шаттенман может только наносить ему удары из темноты.

Источник света	TN героя	Бросок повреждений	Раны
Спичка	10	7с6	1
Свеча	15	6с5	5
Факел	29	5с4	10
Лампа	25	4с3	15
Костер	30	3с2	20
Большой костер	35	2с1	25
Солнечный свет	-	-	50

Чем ярче свет, тем сложнее ему будет попасть и тем меньше повреждений он сумеет нанести. Вдобавок он будет получать повреждения от света, отталкивающего его прочь. Когти Шаттенмана столь быстры, что шанса уклониться от них нет ни у кого, и даже драхенайзен, как и любые другие виды защиты, здесь бесполезен. TN для попадания по герою зависит от того, насколько яркий свет слепит существо и сбивает его прицел. Обратитесь к приведенной ниже таблице TN героев и наносимых Шаттенманом повреждений. Шаттенман получает повреждения согласно колонке «Раны» таблицы каждый раз, как выскакивает на свет для атаки. Когда количество полученных им повреждений достигает порога в 50, он уползает прочь, чтобы залечить раны, и не появляется до следующей ночи. Даже оказавшись под прямыми солнечными лучами, Шаттенман не умирает, а оказывается выведен из строя до заката.

Фершлинген

Злодей

TN 10/15 когда плывет (см. Особые возможности)

Мощь: 7

Мастерство: 3

Разум: 1

Стойкость: 9

Характер: 1

Атакующий бросок: Укус 4с2, Хвост 5с1

Повреждения: Смертельный укус (см. ниже), Хвост 6с6

Умения: Засада 4, Лазанье 2, Работа ног 1, Плавание 2

Описание: Фершлинген это огромный змей-альбинос около 100 футов в длину (около 30 метров). Не столь впечатляющий, как драхен, он обладает куда более коварной способностью убивать: выделяет в воздух и землю вокруг себя смертельный яд, отравляя территорию. Эффект яда можно ощутить в ста милях вокруг, но особенно опасен он в пределах 10 футов (3 метра) от чудовища.

Особые возможности: Фершлинген игнорирует первые 10 очков повреждения от любой атаки. Если атака изначально ниже этого числа, она отскакивает от тела чудовища. Просто находясь в пределах 10 футов от противника, существо наносит 1 Незначительную рану в фазу; все герои и приспешники должны сделать бросок на ранения в конце раунда. Бруты автоматически выводятся из строя и умирают в течение часа.

Укус Фершлингена приводит к немедленной смерти. Клыки оставляют две маленькие дымящиеся ранки и жертва умирает в кратких конвульсиях. Можете предостеречь героев с помощью гибели NPC и посоветовать им сохранять действия для активной защиты — просто на всякий случай. Если и это не поможет, пусть лояльный герою NPC бросится наперерез и примет укус. Это не должно произойти более, чем один раз; когда герои все правильно поймут, ставки будут сделаны окончательно.

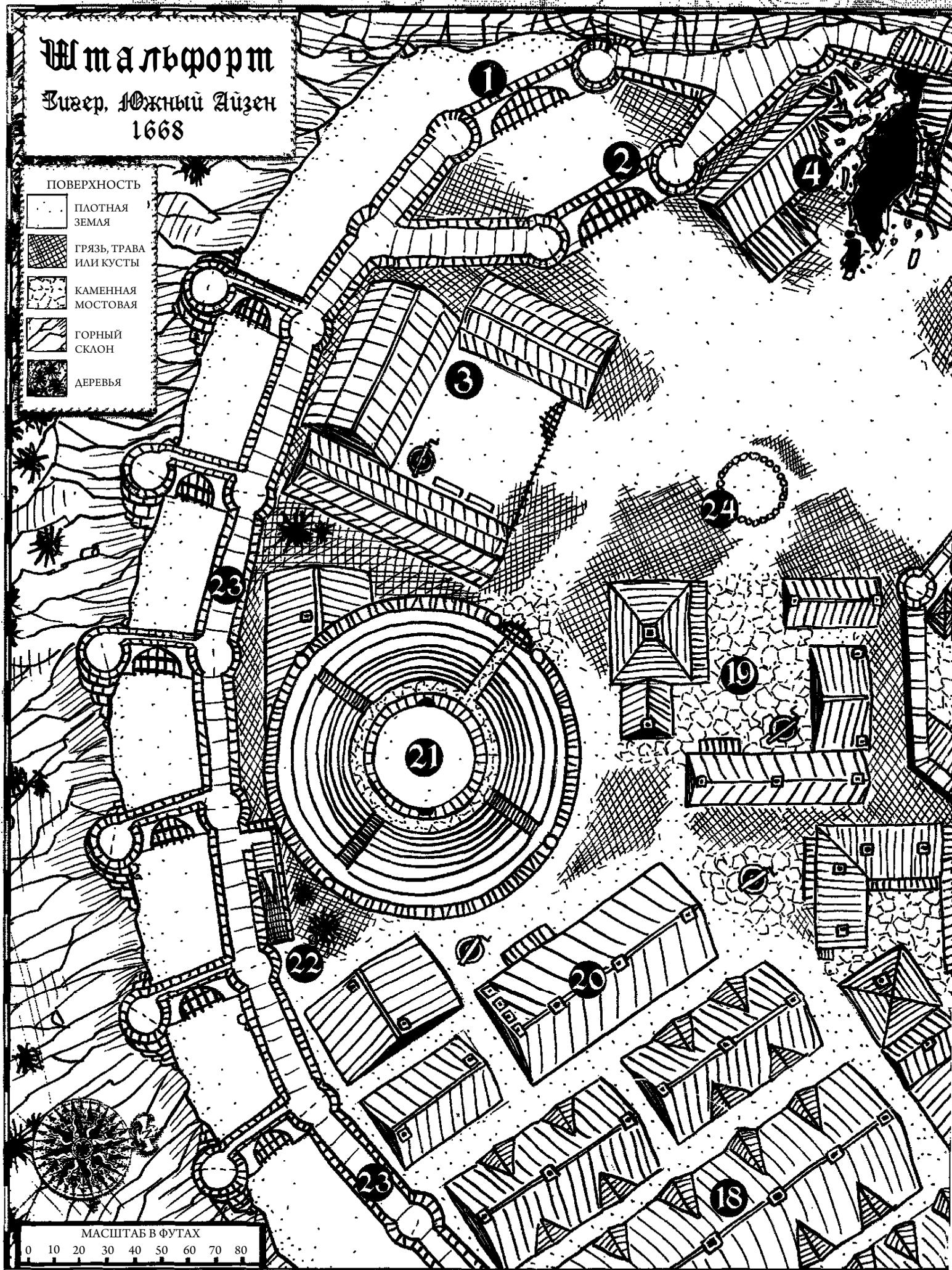
Яд существа имеет магическую природу и теряет силу после смерти Фершлингена. Герои, которые убьют его, получают по 5 очков репутации сразу и еще по 10, когда развеется Изнуряющая Хворь.

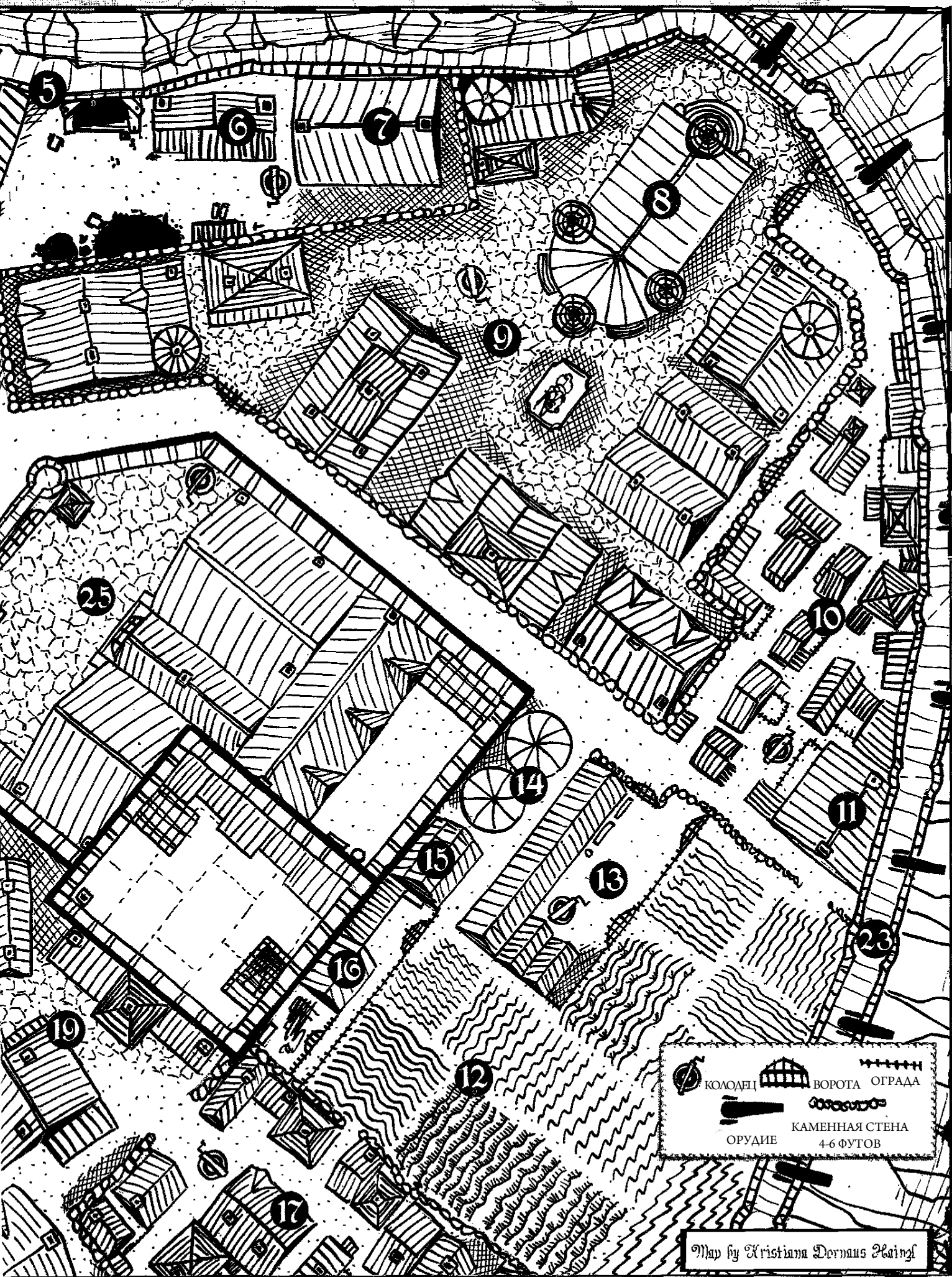


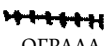
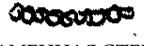
Штальпорт

Зузер, Южный Аусен
1668

ПОВЕРХНОСТЬ



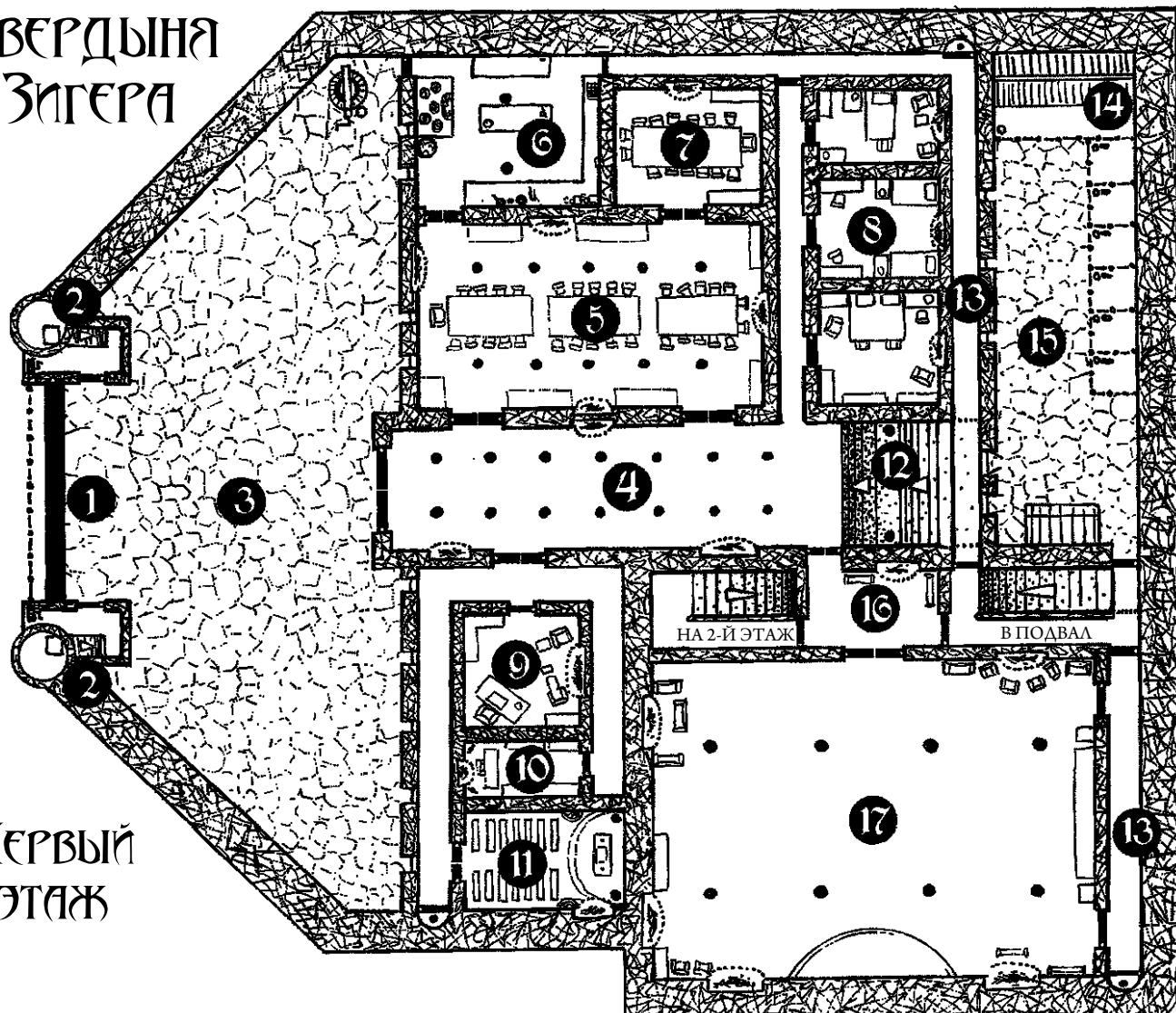


	КОЛОДЕЦ		БОРОТА		ОГРАДА
	ОРУДИЕ		КАМЕННАЯ СТЕНА	4-6 ФУТОВ	

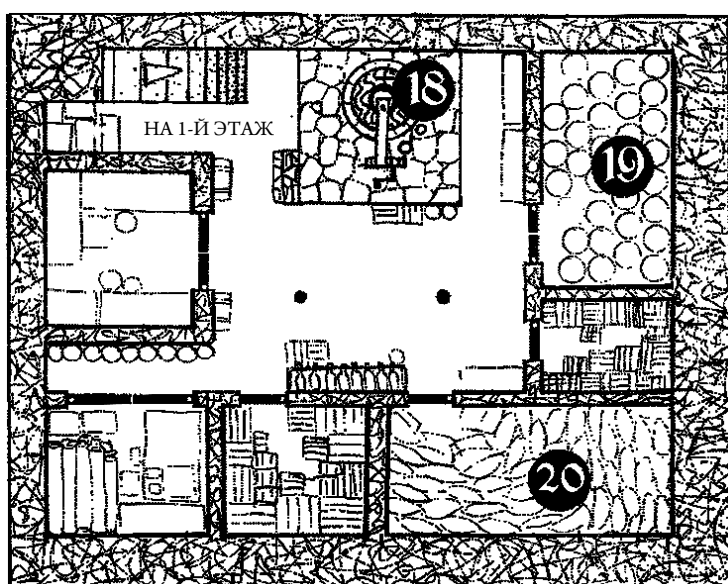
Map by Kristiana Dornaus Hainz

ТВЕРДИНА ЗИГЕРА

ПЕРВЫЙ ЭТАЖ

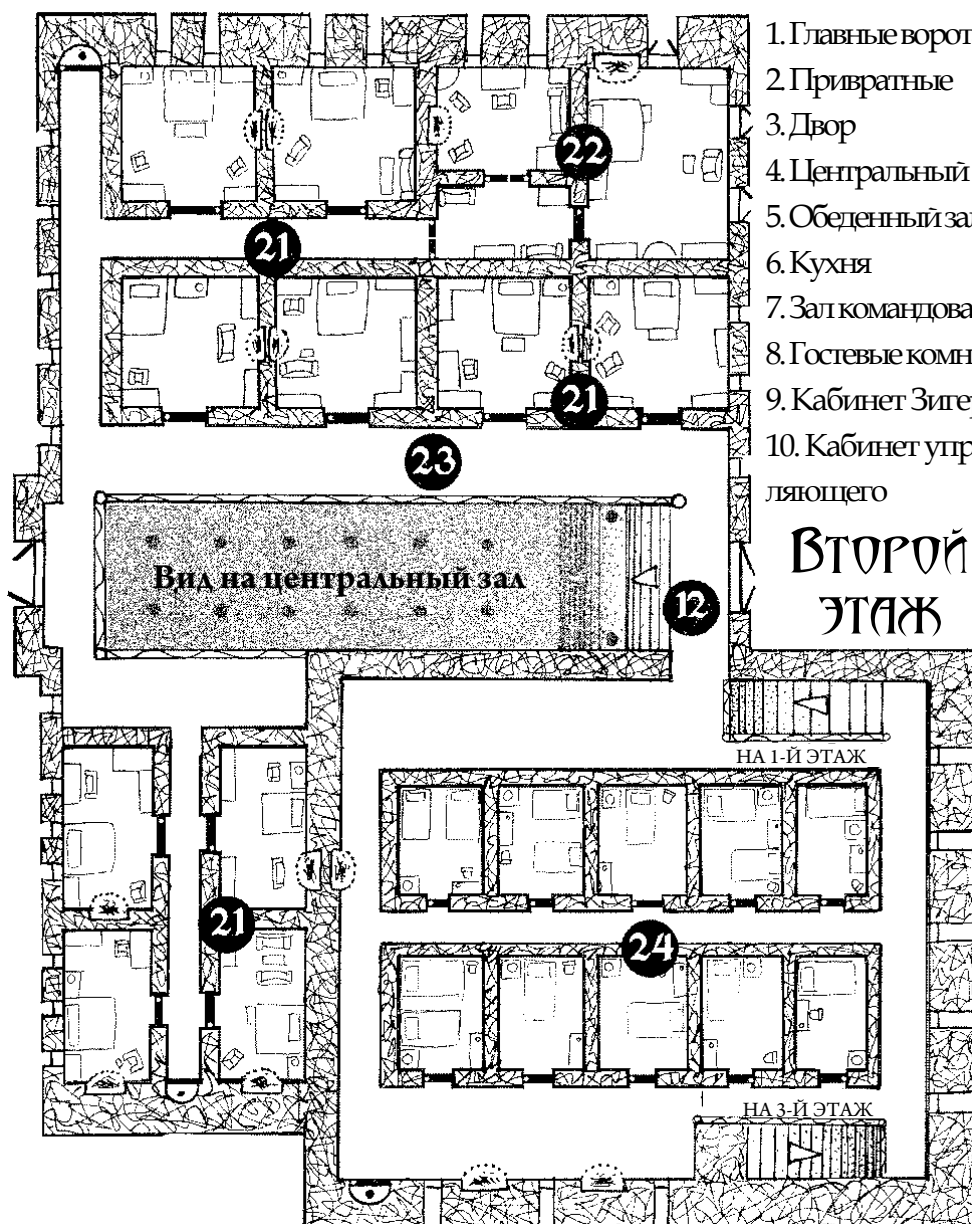


0 5 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100
МАСШТАБ В ФУТАХ

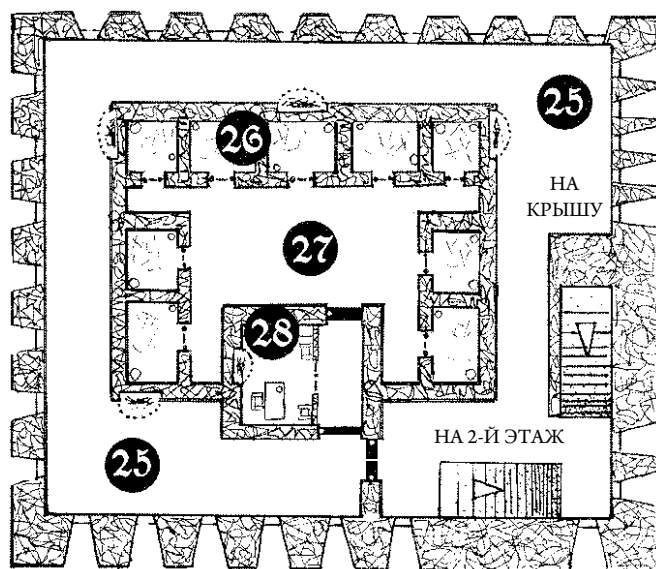


ЛЕГЕНДА

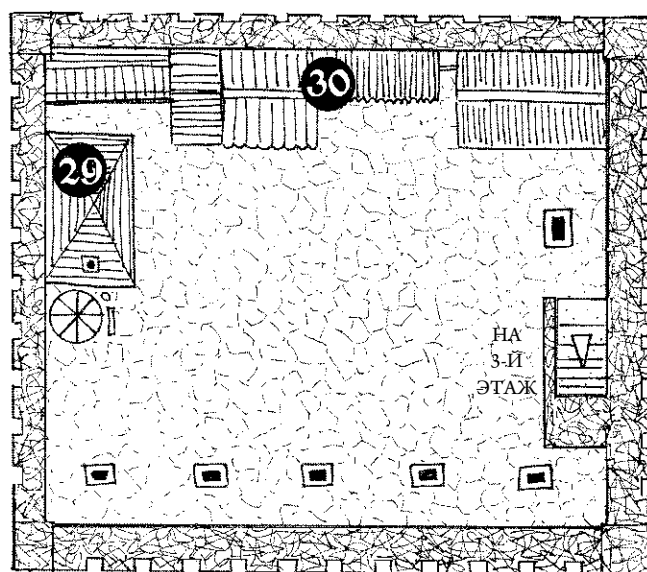
Верх	Низ	Кованые перила
Ступени	Железные ворота или ограда	Двери
Каменная стена	Окна	Дымоход
Очаг	Колонна	Мощный камень
Колодец	Светильник	
	Зернохранилище	



1. Главные ворота
2. Привратные
3. Двор
4. Центральный зал
5. Обеденный зал
6. Кухня
7. Зал командования
8. Гостевые комнаты
9. Кабинет Зигера
10. Кабинет управляющего
11. Часовня
12. Центральная лестница (1-2 этаж)
13. Коридор для слуг
14. Конуры
15. Псарня
16. Преддверие балльного зала
17. Балльный зал
18. Цистерна
19. Водохранилище
20. Зернохранилище
21. Спальни
22. Покои Зигера
23. Балкон (над главным залом)
24. Комнаты слуг
25. Смотровая площадка
26. Камеры
27. Пыточная
28. Кабинет надзирателя
29. Инкубатор
30. Голубятни



ТРЕТИЙ ЭТАЖ (БАШНЯ)



КРЫША (БАШНЯ)

Айзенский охотник на чудовищ



Характеристики Преимущества

Мощь	2	Школа боя	(25)
Мастерство	2	Айзенский акцент	(0)
Разум	3	Собственность (500 г.)	(1)
Стойкость	2		
Характер	2		

Тайна: Лояльный

Прошлое: Кризис веры (1)

Гражданские Умения

Преступник

Изартные игры 1, Шарлатанство 2, Слежка 1, Скрытность 3, Засада 1, Взлом замков 1

Доктор

Диагноз 2, Первая помощь 3, Шарлатанство 2

Охотник

Скрытность 3, Чтение следов 1, Ловушки 3, Засада 1

Военные Умения

Атлетика

Лазанье 2, Работа ног 3, Спринт 2, Метание 2, Поднятие тяжестей 1, Перекат 1, Плавание 1, Полет на предмете 1

Грязная драка

Атака (Грязная драка) 3, Атака (Импровизированное оружие) 1, Парирование (Импровизированное оружие) 1

Гелинген

Поиск слабости (на ваш выбор) 3

Доход: 500 г. изначально / 0 г. ежемесячно

Айзенский допельзолднер

Характеристики Преимущества

Мощь	2	Боевые рефлексы	(3)
Мастерство	3	Военное звание	(4)
Разум	2	Айзенский акцент	(0)
Стойкость	2	Фехт. гильдия	(0)
Характер	3	Школа боя	(25)

Тайна: Гедонист

Прошлое: Соперничество (2)

Гражданские Умения

Человек улицы

Общение 1, Уличная навигация 2, Знание дна 1

Военные Умения

Атлетика

Лазанье 1, Работа ног 3, Спринт 1

Грязная драка

Атака (Грязная драка) 3, Атака (Импровизированное оружие) 2

Дрексель

Атака (Тяжелое оружие) 3, Парирование (Тяжелое оружие) 3

Доход: 60 г. изначально / 20 г. ежемесячно

Замечание: Вы можете выбрать две стойки с цвайхандером по своему желанию





Айзенский военачальник

Характеристики Преимущества

Мощь	2	Драхенайзен	(15)
Мастерство	3	Айзенский акцент	(0)
Разум	2	Дворянин	(5)
Стойкость	2	Фехт. гильдия	(0)
Характер	2	Школа боя	(25)

Тайна: Амбициозный

Гражданские Умения

Придворный

Танец 1, Этикет 2, Стил 2, Ораторское искусство 1

Охотник

Скрытность 1, Чтение следов 1, Знание знаков 1

Ученый

История 1, Философия 1, Математика 1, Исследование 1

Военные Умения

Командир

Стратегия 1, Тактика 2

Огнестрельное оружие

Атака (Огнестрельное оружие) 2

Древковое оружие

Атака (Древковое оружие) 3, Парирование (Древковое оружие) 3

Пёзен

Поиск слабости (Пёзен) 1

Кулачный бой

Атака (Кулачный бой) 2, Работа ног 3, Серия ударов 1

Верховая езда

Верховая езда 3

Доход: 1 500 г. изначально / 300 г. ежемесячно

Айзен



«Война мое отечество, доспехи мой дом, а сражение моя жизнь»

Айзенская поговорка

Некогда величайшая военная держава Тейи, Айзен опустошен тридцатью годами непрерывной войны, и выжившим остается лишь собирать страну по кускам и хоронить мертвых. Голод и болезни продолжают разорять этот край, пока разрозненные железные князья спорят между собой. Вдобавок к этому огромное количество смертей привлекло внимание созданий, считавшихся уничтоженными века назад. Айзену отчаянно нужен герой – способный вновь объединить нацию прежде, чем станет слишком поздно.

В этой книге вы найдете:

- Информацию о семи *кёнигрейхах* под управлением железных князей – данные об истории, текущем положении и важных людях
- Дополнительные правила для любимого времяпрепровождения айзенцев – войны
- Новые правила: шесть школ боя, новые предметы из драхенайзена и Нибелунги, тайный орден кузнецов драхенайзена
- Описание опаснейших существ на Тейе – Шаттенмана, могучих драхенов и т.д.



Aladdin Entertainment Group

\$19.95 U.S.A.